

GAME OVER

Original
Violent
Fantastic

ACUM:

Lords Of The Realm II
War Wind
Steel Panthers II
Diablo
Mortal Kombat 4
Quake: Mission Packs 1&2



Larry 7

Soluție complexă

AERGISTAL, wargame-ul la el acasă

G:\CD_Paradise



RAFFLES

COMPUTERS SHOP

Calea Victoriei nr. 25

Tel: 2107348. 3112682. 3111962. 3124620. 6152316 / Fax: 3121786. 3120581

A&S
COMPUTER

NOVELL

Microsoft

SISTEME DE CALCUL PENTIUM

GARANTIE 2 ANI

Ar trebui
să ne dotăm
și noi!

SYMANTEC

COREL

**HEWLETT
PACKARD**

OKI

A&S
COMPUTER

Editorial

SE POATE SPUNE, fără îndoială, că proiectele pe termen lung, până la finalizare, au de înfruntat o colecție de probleme. Dar proiectele pe termen nelimitat?

Astăzi, la mai bine de un an de la prima apariție, Game Over face bilanțul unui lung șir de experiențe interesante. Astfel, apariția fiecărui număr al revistei a avut parte de pățanii: de la incurcături cu hârtia, până la neînțelegeri cu tipografia. Ce să-i faci, legea lui „Vino mâine” mai funcționează și astăzi în România lui Papură Vodă, așa că a trebuit să ne adaptăm, să învățăm din greșelile noastre și ale altora.

Oamenii care în fiecare lună ne scriu, ne telefonează, ne trimit mesaje pe fax sau E-mail, după cuvenitele discuții despre cheat-uri, coduri, metode și alte apucături de gamer înrăit, aproape invariabil întreabă: „Da' mai apare revista? Când?” Va apărea - răspunzi, pentru că, indiferent de discontinuitățile în timp, revista apare totuși. Fiecare număr, mai bun decât cel dinainte, mai slab decât cel ce va urma. Spre mirarea unora... „Și de ce nu puneti și CD?” mai întreabă Cititorul. Ei bine, o să punem și CD-ul ăla într-o zi, când vom găsi formula cea mai bună pentru toată lumea, și atunci să te ții. Că material avem, slavă Domnului! „Da' am auzit că nu mai apareți...” mai spune un alt Cititor - „mi-a zis mie cineva de la...” Da, prietene, știm că ai auzit acest lucru, știm și de la cine și mai știm și de ce. În orice caz, prietene, ține minte ce-ți spun acum, că n-am să repet: Game Over nu iese de pe piață, cel puțin nu în următorii 30 de ani. GO-ul are mari resurse, chiar dacă printre acestea nu se numără și „pretenii” de la cutare firmuță de calculatoare, care să o sponsorizeze. Așa cum au alții, care din asta rezistă, de exemplu. Game Over a fost nevoită să se descurce singură, cu puțin sprijin și cu enorm de multă muncă, și mai are încă multe surprize de oferit. Fie celor câteva mii de membri ai fan-clubului, fie cultivatorilor de șopârle... „Da' de ce a întârziat atât de mult apariția acestui număr?” mai aud pe cineva. Nu din vina noastră, te asigur. Și noi am vrea să apărăm cel puțin lunar, cu 200 de pagini high quality, cu un CD full de demo-uri, cu... Dar leul nu ne lasă, ca să parafrzez un clasic. Nu numai noi, toată economia asta amărâtă și națională trece printr-o perioadă mizerabilă. Dar o să treacă și asta. Și atunci, toată lumea va respira ceva mai ușor: și noi și voi. O să fie și CD, și concursuri de jocuri cu premii serioase și poate Game Over-ul nu se va mai vinde pe sub mână prin provincie, așa cum ne-au semnalat câțiva cititori, cărora le mulțumim pentru informație.

Probabil că așa o fi când te afli în frunte, ajungi obiect de contrabandă.



Alexandru Donciu - Galați

Heretic are și el coduri, sună și-ți zicem. Cel ce ți-a spus că unele misiuni din Red Alert sunt mai simple ca cele din Z are dreptate. Oricum, cele două jocuri sunt un pic diferite ca factură așa că...

Cipi - Lugoj

Ok, ține-o tot așa și dacă ai nevoie de vreun virus mai răutăcios... filologie ziceai?

ICE

Îți suntem alături în tentativa de upgrade. Mare dreptate ai: No pain, No gain. Larry o știe cel puțin la fel de bine. Ai socolit bine despre EF2000, iar SWARS este o dulceață. Heh, heh... Mai scrie că ne place. Pa.

Alexandru Dan Frătan - Tg. Mureș

Pagină de WEB am făcut. Cu distribuția ne străduim. Dacă vrei să ne scrii ceva despre MUD, fă-o, ok?

Paul Pătrașcu - Mureș

Încă unul care ne scrie în timpul orelor. Bravoi! Dacă am avea câte pagini ne dorim am pune în revistă și Mersul Trenurilor, așa însă ne rezumăm la ce e mai important. Da'... cine știe ce se mai întâmplă? În altă ordine de idei, ce-i asta: „Gin Gîlin Gin Gîlin/Gin Gin Gin Gin Gin Gin Gin” Ha?

Ioan Câmpinean - Sibiu

„Pentru numărul 144” e mai bine? SWARS zici? Merită. Rău de tot.

Adrian Cemău - București

Merci. Da, se poate să fie bine și chiar mai mult.

Paul Ene - Ploiești

Iacătă-l și pe Diablo.

Vlad - Timișoara

Joacele cele mai multe sunt exclusiv pe CD. Asta e. ICE zice: No pain, No gain. În rest, zici bine. Mai spune.

Ovidiu Tabără - Reșița

Ai DOOM-ul în AUTOEXEC.BAT? Crezi că Microsoft-ul a greșit-o cu jocurile? Că „suck-ează™”? Bine, da' ceva nou n-ai?

Adyshor - Mangalia

Uite numărul 6. Ne flatezo-măgulești. RODIPET-ul? Și noi îl iubim.

Amiral J. A. Lee aka Jo (am scris bine?)

Șmecherii zici? Andrei s-a făcut roșu de tot și s-a ascuns schelălând sub pat (culoarea lui naturală e verde cu puțin galben la

colțuri). De-atunci n-a mai suflat nici un cuvânt. Noi, aștilalți, cu toți suntem invidioși. De poză nu s-a ocupat nimeni până acum, dar se face și asta fata moșului. Just wait! Hi, hi...

Alexandru Marin - București

Quake e un mare rahat? Hm, bine că îți plac Dune2 și Crusader, asta îți mai scade din vină. Și-apoi să știi că nu toți cei care se joacă prin Quake tastează GOD în consolă. Știu eu pe câțiva care n-au coborât sub skilli 3 așa... pe bune.

Dan Mischlanu - București

Danche șeon pentru coduletz. Jocuri cu tombraderițe gustoase poate s-or mai face. Până una-alta îți recomand eu o tipă, Lara Croft. Stai să-ți scriu numărul de telefon. Ai un pix?

Cei care n-au primit răspuns să ne ierte. Uite, aștia suntem:

GAME OVER

Dan Radulescu

director de redacție (gex)

Daniel Buhănița

director tehnic (nexus)

Andrei Fantana

șef de redacție (afantana)

Paul Friciu

director de floriere (bugs)

Razvan Jianu

criticul (roger)

Stefan Zamfir

complicele (cz)

George Ionescu

șef strategii neoeconomice (mazer)

Iulian Toma

director de sine stătător

Au colaborat:

Bogdan Iaru (dexter)

Claudiu Stan

Editat de **EXIM TURIN srl**

ISSN 1224-2403

Adresa redacției:

Str. Agricultori 119-121,

bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti

E-mail: nume@gameover.kappa.ro

WWW: <http://gameover.kappa.ro>

Tel: 621.5560 Tel/Fax: 322.6165

Magazin Tel/Fax: 613.9669

Notă: pentru E-mail folosiți numele din paranteze

Stând pe vine:

- 4. Agents Of Justice
- 5. Mortal Kombat 4
- 6. Flight Unlimited II
- 7. The Three Skulls of Toltecs

Prezentări:

- 8. Lords Of The Realm II
- 12. Blood&Magic
- 14. War Wind
- 18. Fragile Allegiance
- 20. Niște Joacă mică și cul
- 21. Steel Panthers 2
- 23. Star Control 3
- 25. Slam Tilt
- 26. Star General
- 28. Cover Story: **MDK**
- 31. Krush, Kill'n Destroy
- 34. Diablo
- 39. Theme Hospital
- 45. AMD: o lungă istorie
- 46. Interviu cu „tatăl” DN-ului
- 47. Quake mission packs
- 49. Add On Red Alert: Counter Strike
- 50. Time Line: Apogee și 3D Realms
- 54. Soluție: Love For Sale
- 58. Aergistal
- 61. [CTRL] [ALT] [DEL] (>)
- 63. **CONCURS**



MDK, de la Shiny Entertainment reușește să aducă un suflu nou în lumea jocurilor. Un suflu fierbinte.

Nu știu cum se face că iar s-au strâns o mulțime de strategii. S-or fi gândind producătorii că societatea modernă are nevoie de jocuri de gândire? Or fi doar motive comerciale? Și-apoi, cui co-l pasă?



Lords Of The Realm II, strategie la superlativ



Theme Hospital, Bullfrog. Dementă

De la Microprose:

Agents of Justice

De la X-COM, mai la stânga și apoi un pic spre SVGA

Uăzând Microprose succesul pe care l-a reputat seria X-COM-ului, s-a hotărât nu numai să continue seria mai sus amintită, dar să mai și producă alte jocuri în același stil. Cel mai apropiat de finis este „Agents of Justice”, un joc pentru, ah... Windows 95.

Agentul respectiv o să ne prezinte același gen de interfață și același stil de peisaj izometric 3D, dar mult îmbunătățite, plus alte chestii noi pe care o să le prezentăm mai încolo. Care-i povestea cu el?

Într-un viitor apropiat (2019) mutații care dispun de superputeri sunt atât de mulți încât au devenit ceva obișnuit (cred eu că d'asta nu s-a putut face câte-un film despre fiecare, așa ca Batman, Spiderman fiind aleasă soluția adunării tuturor într-un singur joc). Problema nu stă însă în numărul lor, ci în faptul că, simțindu-se nedreptățiți în societatea noastră, a oamenilor normali (normali cel puțin din punctul lor de vedere) și fiind frustrați de acest lucru, unii dintre ei au format organizații criminale. Cu ce se ocupă organizațiile criminale nu are rost să vă mai spun, pentru că știți foarte bine de la televizor (CIRA, OLP, GAME OVER etc.).

De partea cealaltă, alți 5 supereroi au pus bazele unei organizații secrete, S.C.R.

Council pe numele său, care și propune aici mai mult, nici mai puțin decât să lupte împotriva criminalilor de mai sus. Partea mai interesantă este în faptul că cei 5 te au alături pe tine,

Mășinorul de Mouse, cum spuneă Paul, să controlezi organizația respectivă.

La început poți alege dintre 24 de eroi predefiniți, dispunând fiecare de propriile puteri și având propriile caracteristici sau îți se permite fabricarea propriului erou, după cum te duce

capul, inspirația sau nevoia. Îi pui acestuia în cărcă unele din puterile și caracteristicile amintite, asupara cărora voi reveni.

După alegerea personajului preferat, o să începi executarea diferitelor misiuni, având diverse scopuri, sau mai pe românește, o să începi să caștești cum te pricepi mai bine diverși criminali, având la ei diverse și diversificate versiuni diversioniste și fiind... diverși.

Pe măsură ce treci de la o misiune la alta în funcție de cât de bine evoluezi, îți se alătură noi colegi de breaslă. Scopul jocului constă în învingerea unei organizații „Tech Lord”, „The Claw” și „The Shadowyn”, de capătul le găsești în cartierul general înainte ca ei să te „ștampaceze aut”, să zicem.

Jocul se vrea o îmbinare de strategie, role-play și acțiune. Strategie pentru că alegi tactica și modul în care abordezi fiecare misiune, alegi misiunea următoare și compoziția echipei ce va intra în luptă.

Acțiune pentru că în fiecare misiune personajul în joc este în mod X-COM-ian (da, e corect, la fel cu batovian, argheșian, ion creștinian) bazat pe uniri (de joc, nu de pantaloni, da?) într-un peisaj 3D izometric, în care efectuezi, citez pe autorii jocului, „...exalting manuvărs end atacs”.

În fine, role-play, pentru că personajele își îmbunătățesc caracteristicile. Și nu numai. Oamenii (!!!) în joc evoluează nu doar în domeniul Puterii Inteligentei, Constituției etc., dar pot să învețe și să dezvolte noi talente (Martial Arts, Spell Casting) sau superputeri (Energy Blast, Flight, Force Field).

Superputerile au fost grupate în patru categorii generale: psihice, energetice, mentale și mistice. Există 50 de puteri speciale, 20 de posibile modificări și 10 talente, bine nu numai oamenilor tăi, dar și adversarilor. reabilitatea jocului e

asigurat prin aceea că la începutul unei campanii, hărțile sunt generate aleator, la fel ca în bătrânul și totuși atât de tânărul X-COM. Spre deosebire de acesta, există și o multasteptată, zic eu, opțiune de multiplier (YES! YES!). Peisajul SVGA și personajele renderizate 3D arată încântător. Există mai multe niveluri de dificultate și niște scenarii de „Instant Action” pentru jucătorii mai grăbiți, mai violenți sau mai dezinteresați.

Interfațadin timpul misiunii pare mult mai interesantă, având incorporată o minihartă, și oferind o posibilitate mai eficientă de selecție a jucătorilor. Un lucru foarte important este apariția unui indicator pentru „chance to hit” care te ajută să tragi într-o oarecare cunoștință de cauză și nu la discreția hazardului, ca până acum.

Până la apariția jocului (luna mai), obișnuiește-te cu ideea că urmează să conduci o bandă de supereroi supărați în lupta împotriva răului, reprezentat de o altă gașcă de turbați, deloc mai puțin obraznici. Hai pa!

...și cum ziceați că donți lipa?

Peisaj izometric, SVGA, eroi eroici, cadavre namice, o interfață atrăgătoare... un fel de X-COM mai SF, nu?



Hmm, la uite ce miros se-aude...

MORTAL KOMBAT 4

Când începuse lucrul la Mortal Kombat Trilogy, am scris un articol ce avea ca un soi de subtitlu „Nu este MK4”. Cunoscând însă ardoarea producătorilor, am spus că sunt destule șanse ca seria să fie continuată. O spuneam cu un oarecare regret, pentru că, deși MK 1 a fost un joc bun, nu poți să lungesti o serie la nesfârșit păscând din laurii trecutului, neschimbând nimic în bine și speculând dorința jucătorului de a vedea „mai mulți”, „mai multe” și nu „mai altfel”.

Și cum am spus, așa se și întâmplă, lucrul la MK4 a început și, chiar dacă mai este o țără până la apariția jocului, se știu câteva lucruri. Din astea câteva lucruri care se știu, se pare că mintea a început să revină în capul celor ce-l produc. De ce? Pentru că, în sfârșit, ceva se schimbă. În bine.

3D

Primul lucru și cel mai important, este că MK4 va fi 3D. Astfel, unul din cei mai importanți pași a fost făcut. Bineînțeles, trecerea de la 2D la 3D va schimba întrucâtva strategia de joc, caracterul jocului în sine. În plus, echipa care lucrează la proiect, a promis că va adăuga o mulțime de lucruri noi, așa că ar trebui să ne

așteptăm la un joc destul de diferit de ce am văzut până acum sub numele MK.

Un engine de mișcare 3D este, bineînțeles, bazat pe poligoane cu texturi mapate. Se promite o grafică aflată la mare distanță înspre partea dreaptă a axei, de grafica primelor realizări din domeniu. Toate jocurile de până acum au avut de suferit, într-o măsură mai mare (FX Fighter) sau mai mică (Virtua Fighter) la capitolul grafică. Engine-ul folosit pentru MK4 va permite (așa se susține) un „look” extrem de bine pus la punct al luptătorilor. Vom spune, se pare, adio personajelor cu aspect colțuros, luptătorilor fațetați și plini de muchii tăioase.

EI

Apropos de personaje, până acum este confirmată prezența binecunoscuților Raiden, Scorpion, Sonya și Jax. Probabil toată lumea ar vrea să-și vadă personajul preferat prinzând formă, dând din mâini și din picioare și fatalizând pe cei din jur, în trei dimensiuni. Se lucrează și la proiectarea de noi fatalități,

dimensiunea adăugată oferind noi și apetisante posibilități.

Încă un motiv pentru care spun că producătorii au mai coborât pe pământ este faptul că, dacă se vor ține de cuvânt, sistemul de fatalități din MK4 va fi mai puțin hazliu și, deci, mai puțin penibil decât cel din MK3. Tendința este de reîntoarcere la conceptul MK1 în care fatalitățile

erau... fatale și... serioase, neexistând tot amalgamul tragi-comic de babalități, animalități și friendship-uri.

Așa că...

Ne așteptăm lucruri frumoase. Mortal Kombat urmează să părăsească definitiv spațiul bidimensional, grafica va fi mai bună, personajele vor arăta minunat, mișcările vor fi totale, fatalitățile o să aibă acel ceva care să le

facă fatale... numai lucruri de bine.

Nu știu cât de bune vor fi veștile legate de hardware-ul necesar pentru o încântare a ochiului și a minții, pentru că, orice lucru care arată minunat implică și un procesor minunat, împreună cu o placă video minunată.

Nu vă gândiți însă la drobul de sare ci așteptați răbdători. Și-apoi, știți ce? Tipii care-l fac au zis că dacă piața răspunde corespunzător la noul MK, acesta nu va fi ultimul, așa-dar... Go.

Întrebări pentru Ed Boon

R: Ca programator, ce dificultăți întâmpinați când lucrați la o continuare a unui joc ce s-a bucurat de un succes atât de mare?

EB: Cea mai grea problemă de care ne-am lovit cu adevărat când am făcut ultimul MK, a fost că existau atâtea lucruri pe care le-am pus în joc și era necesar atât de mult timp pentru a ascunde acele lucruri, încât la un moment dat trebuia să te oprești și să-ți spui „Ok, nu mai facem următorul joc, nu mergem mai departe în direcția asta”.

Prima parte avea 7 personaje, a doua 12, a treia 15 (...) MK4 n-o să aibă 30 sau ceva de genul ăsta. Nu vom înainta în direcția asta.

Cred că vom fi preocupați să aducem noi elemente jocului (...)

După patru jocuri, incluzând și Ultimate, nu cred că ne putem aștepta ca jucătorii să continue să joace, într-un anumit sens, același joc și să răspundă la fel cum au făcut-o pentru părțile unu, doi și trei.

R: Credeți că ar fi fost posibil să fi făcut un alt joc 2D?

EB: Cu siguranță s-ar fi putut, dar cred că ar fi început să devină repetitiv și banal. Dacă am fi știut că MK4 urmează să fie ultimul nostru joc, am fi mers probabil în direcția asta dar, dacă partea a patra va fi un succes, o să facem cu siguranță MK5. O să facem jocuri Mortal Kombat până când vom rata.



De la Time Warner:

Three Skulls of Toltecs

Înapoi la vremurile când quest-urile erau quest-uri

De o bună bucată de vreme, suntem invadați de jocuri intitulate „Interactive Movie”, denumire care deja ne duce cu gândul la cele n CD-uri pe care se distribuie, la filmele cu actori profesioniști, la full-speech și grafică SVGA, dar nu și în ultimul rând la calculatorul de care are nevoie și nu îl avem (asta la jocurile sub windows). Așa că mai bine să nu mai vorbim despre ele.

„3 Skulls of Toltecs” este un joc de aventură, al cărui personaj principal este un cowboy simpatic pe nume Fenimore Fillmore, acțiunea având loc pe la jumătatea secolului XIX. La începutul jocului urmărim cum o diligență este atacată și oprită de trei bandiți, care aveau ceva afaceri cu proprietarul acesteia. În momentul în care vizitiul tocmai se împăcase cu gloanțele pe care le primise în timpul urmăririi și stătea în cumpănă dacă să moară - lăsând bandiților craniul de aur ce căzuse odată cu el din diligență - sau nu, intervine eroul nostru și „salvează ziua” gonindu-i pe mercenari. Cu această ocazie, aflăm că obiectul interesului atacatorilor era tocmai craniul susmenționat, valoros nu numai datorită compoziției chimice ci și faptului că reprezintă una din cheile pe care trebuie să le ai la tine când pleci să găsești comoara toltecilor. Am spus una, deoarece mai existau două craniuri identice, unul aflându-se într-o mănăstire iar celălalt în posesia apașilor. Amețit de sporovăiala moșului, Fenimore încurcă sticla de băutură cu cea conținând loțiune pentru creșterea părului - întrerupând logoreea verbală a acestuia într-un mod rapid. Deoarece moșul nu mai dădea semne că ar mai avea nevoie de craniul de aur (de fapt nu mai

dădea nici un fel de semn - mort fiind nu semnaliza ceva mai greu), eroul nostru intră în posesia acestuia și își ia

tălpășița.

Bucuria este însă de scurtă durată, deoarece cade într-o ambuscadă organizată de către cei trei, pierzându-și cunoștința și craniul toltec cu

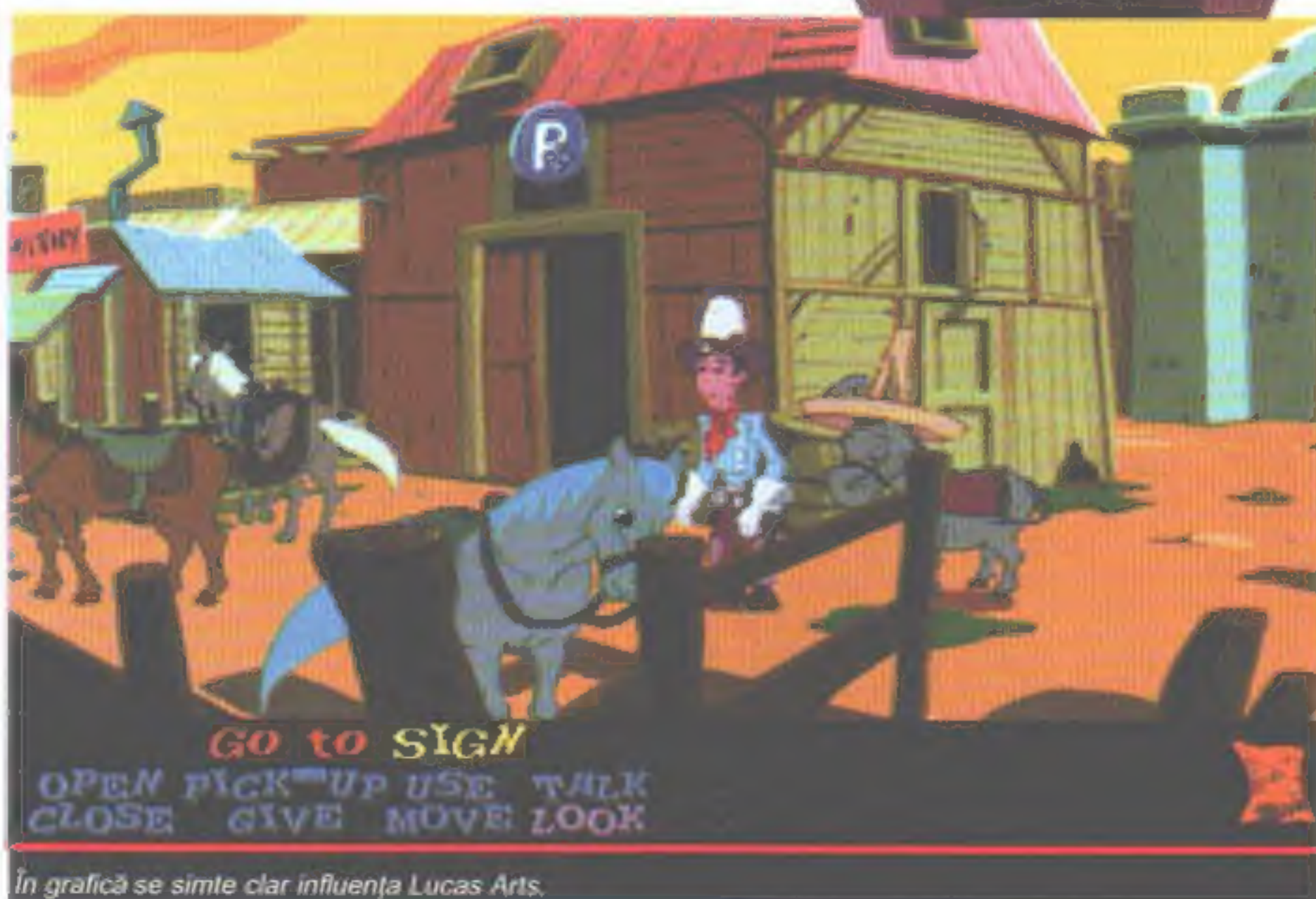


această ocazie.

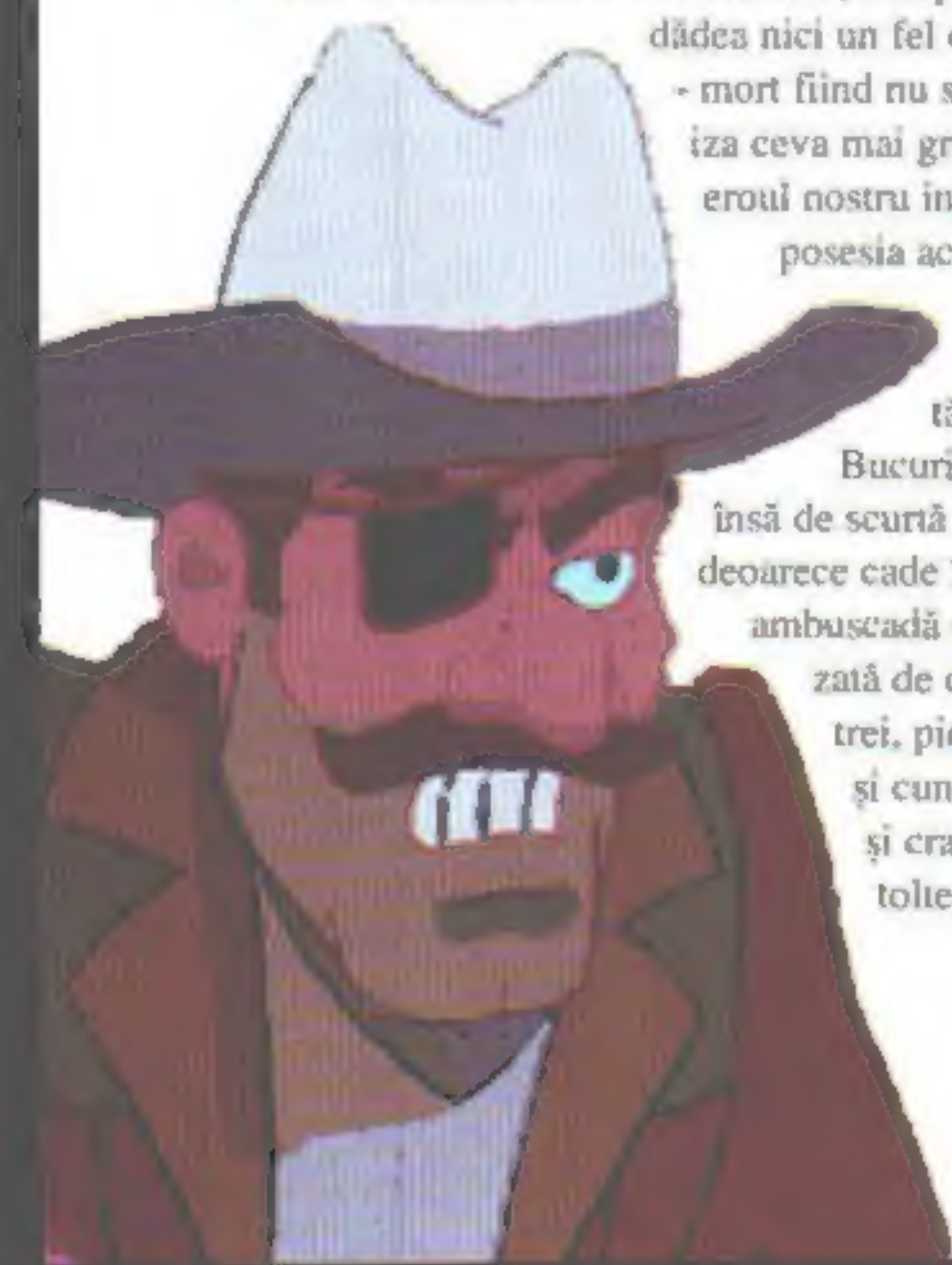
Three Skulls of Toltecs combină elementele quest-urilor moderne (speech și grafică SVGA) cu o interfață eficientă amintind de unele Lucas-uri, cu opțiunile deja familiare open/close pick/give etc. Meritul realizatorilor constă și în faptul că nu au făcut greșala frecvent întâlnită de a pune mai mult accent pe numărul culorilor sau

al biților din samples-urile de sunet, decât pe acțiunea propriu-zisă. Scenariul este bine pus la punct, iar replicile hazlii cu care ne obișnuise Monkey Island se află la tot pasul. Grafica, amintind de desenele animate, este excelent realizată și vine cu atingerea aceea artistică, care transformă culorile mate și uniforme și face ca un peisaj cu perspectivă să arate ca un „peisaj cu perspectivă” și nu ca o imagine decupată din „Archie Pogonitch”. Animația personajelor este fluentă, viteza de deplasare bine calculată, dovedind faptul că programatorii își cunosc meseria. Animația este atât de bine realizată, încât la un moment dat ai senzația că urmărești o secvență renderizată înainte, în realitate fiind vorba de un engine în timp real.

Una peste alta „3 Skulls of Toltecs” este o aventură de calitate ce va fi cu siguranță apreciată atât de către „novici” cât și de veteranii quest-urilor.



În grafică se simte clar influența Lucas Arts.



De la Looking Glass:

Flight Unlimited 2

Pregătiți pungile pentru zbor, legați-vă și... hai!

La auzul unui așa titlu nu poți decât să te minunezi. De ce dom'le? Ce să-i mai faci? Era perfect. Și pe urmă ai văzut cum stau lucrurile la Looking Glass. Uitaseră să pună San-Francisco. Așa ceva nu era de admis. Și ca să pună SF-ul, a trebuit, să-i pună 45 de aeroporturi, toate autostrazile și clădirile după care să te orientezi, vreme proastă ca să nu le vezi și să folosești aparatele de bord, așa, și... și mai multe aparate de bord, deci mai multe avioane, și... și apă. La SanFrancisco e apă.

Avion cu motor

Du-mă (lar) la calculator

Așa suna comentariul unei poze din numărul al doilea al GO. Și ce te faci cu astea fără motor? Că au și planoare. Asta știați de atunci. Dar cele cu două motoare? Dacă n-am rețea acasă? He, ce bine că am... dar astea care nu aterizează decât pe apă? Deschid geamul de la baie, și mă rog să curgă apa. Ca să fim mai concreți, vă invit și pe voi. Priviți, o mulțime de avioane. Primul e Cessna 127. Urmează în ordine: Piper Arrow, Beach Baron, Grob S-103 (planorul), Beaver Scaplane și o bijuterie de P-51D Mustang. Stați oameni buni, că am uitat un amănunt. Eu nu stau în San-Francisco. Lasă, o brodim noi cumva. În FlightUnlimitedII n-au pus decât o bucățică de aprox 20000 km pătrați, cu lacuri, munți, șosele, linii de înaltă tensiune și clădirile din SF. Fiecare clădire mai mare de 10 etaje, e reprezentată în 3D. În cea mai înaltă stau eu. Aia de pe geam e mama. Usucă rufe vecinilor de la 28. Bougi jumping!

Și eu unde sunt?

Pentru prima oară în istoria simulatoarelor de avioane civile, poți să navighezi după regulile de orientare vizuale (VFR-Visual Flight Rules) folosindu-te de obiectele de la sol și simțurile proprii sau după regulile aparatelor de bord. Prezente și funcționale te duc jos cu siguranță... ăăă, în siguranță vroiam să zic. Poți să exersezi tot

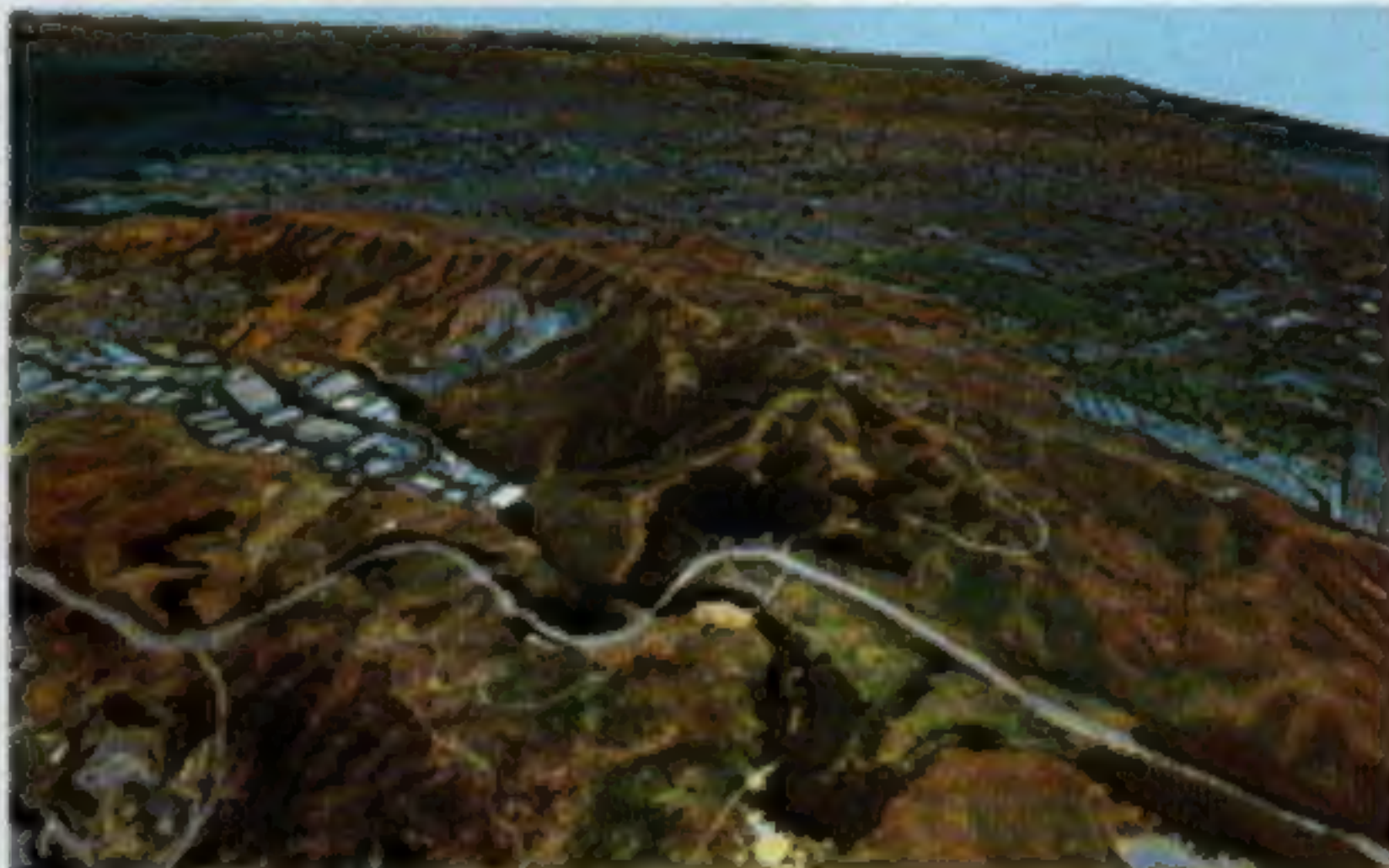
felul de apropieri, aterizări sau să-ți faci singurel planul de zbor, utilizând un sistem special. Și pentru mai multă distracție și acuratețe s-au gândit ei la 25 de planuri, care să includă și situații limită, cu procedurile de rigoare, vreme periculoasă sau situații de viață și moarte. Cum o fi să mori de-a binelea? Nici prea realist nu-i bine, nu?

Pentru că mai nou Looking Glass a făcut un contract de distribuție cu Eidos Interactive, jocul va purta și emblema lor. Tot prin ei or să distribuie (asta ca să ajung și la subiectul ăsta, că ma tot chinui să vă

spun de el) noul RPG. Creatorii seriei Ultima Undreworld și a SystemShock-ului mai au o bomboană pentru gurile noastre rămase deschise de-atunci. Și ca să-i fie gustul mai bun, ne-au mai arătat niște poze. Sunt fenomenali baletii ăștia. N-am văzut un joc scos de ei care să ia scor sub 90. Adică e ceva de speriat, cum să vă explic... mă duc să mă culc. Atâtea am de așteptat, că, uite, iar m-am enervat și mi-a crescut tensiunea!

Busolându-te după văi și munți, debușolai fiind de calitatea grafică

Mda, mda, neimpresionant. Da, da, sunt calm, sunt calm, sunt calm, sun... uite-un pește! Unde-i parașuta?



Lords of the Realm II

Sun la Paul, la redacție.
Munca... La Scull... la calculator...

- Am primit un joc nou de la Sierra. E meseriaș.
- Da? Cu ce?
- Castele, cavaleri, catapulte... E tare!
- Cum îi zice?
- Stai că mi-o trag ăștia... ăăă... voi aici și voi aici... Mamă ce de țărani are!
- D-ala m-a bătut.
- P!?
- ăăă, ce ziceai?
- Cum se nume...
- Lords... II. Hai lasă-mă că iar...

„Le roi est mort. Vive le roi!”

A

ăi cititorule dragă, e tare. E tare de tot! Cu joculețu' de față, Sierra a crescut în ochii mei cu 7,43 procente. A câștigat și o bilă galben pal ca să se joce cu ea în week-end. Oricum, mare noroc au sierrarii de colaborarea cu Impressions.

Încă din cele mai vechi

timpuri, animalul coborât din palmier, lăsând în urmă-i fără pic de remușcare rudele cele mănătoare de banane să zburde fără el prin înălțimi, s-a transformat în ceea ce cunoaștem azi sub numele de OM. Și cum tot din timpurile cele vechi și uitate omul a avut poftă și doleanțe, au intervenit neînțelegerile, la început disputate mormăind, mai apoi dezvoltându-se în casteli cu oase, ca în Odissea Spațială 2001; iar când s-au ivit și alt fel de dorințe fierbinți, au pus de-un război, două, acolo (vezi Războiul Troian).



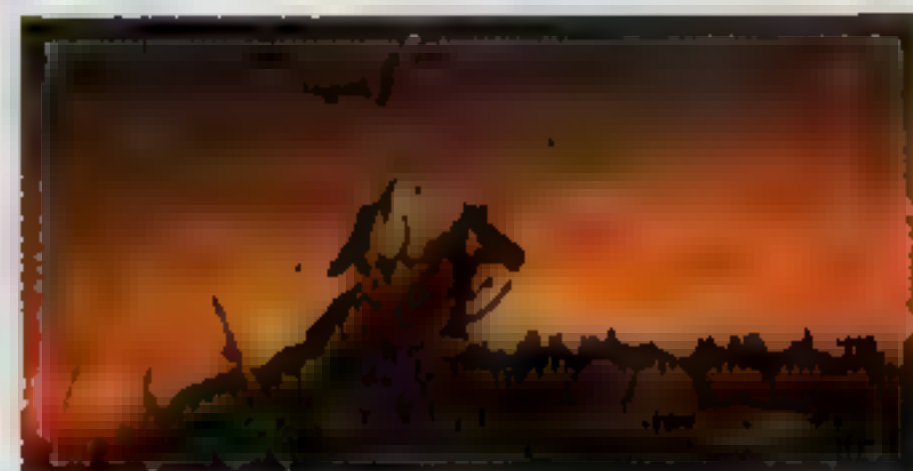
486/66
BMB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/75
12MB
Placa de sunet

CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: Impressions
FORMAT: 1 cd

Impres



Dar și setea de putere și foamea de ciolan au dus la războaie. După moartea king-ului, regatele Angliei și Scoției au fost împărțite între tot felul de nobili, care erau de fapt niște bampiri de sugeau sângele poporului. Odată cu apariția ta pe scena politică, lorzii au hotărât ca cel ce va da mai tare cu pumnul să fie conducătorul lor, în continuare și pe vecie. Și astfel a pornit războiul!

Cei de la Sierra știind că tu ești cel mai mic și lipsit de experiență, te vor lăsa să alegi țara, numărul de oponenti, dificultatea, mărimea castelelor, etcetera, etcetera, etcetera.

Important este să ai timp vreo câteva ore bune, eventual o noapte întreagă, ca să poți duce la bun sfârșit ceea ce ai hotărât să faci, pentru că răzbelul odată pornit te va ține cu ochii larg decolțați spre monitor.

În județele viitorului regat arta militară se împletește armonios cu arta muncilor agricole, a creșterii animalelor și cu meșesugurile

tradițional-moderne (doborâtul copacilor, spartul pietrei, escavatul minereurilor, la care ar fi trebuit adăugate mai noile meserii precum săpatul Canalului, ridicarea Casei și tăiatul Frunzei). La toate acestea se adaugă, pentru completarea peisajului, comerțul și fărâșitul armelor.

Ca orice lord de bun-simț vei începe lupta cinstită, având reședința într-un singur teritoriu (județ, land, regiune, ținut, raion...), eventual cu o singură armată. Scopul clar și bine definit este de a aduna toate regiunile sub flamura unui singur regat puternic și ferice, folosind puterea cavalerilor sau ascutimea minții. Un sistem preistoric al poștei, adică ștafeta, îți

„Îndeajuns de bun și de complex ca să te facă să pierzi noțiunea timpului”

permite să corepondezi cu pretendenții la tron. Astfel poți realiza alianțe, dușmăni și alte d-astea care să ajute scopului tău.

Latura diplomatică trebuie însă susținută și prin activitatea militară, care la rândul ei este sprijinită de evoluția activităților economice. Ca să reușești să ridici o armată cât de cât competitivă, o să ai nevoie de o fierărie în stare de funcțiune, de lemn și minereu de fier (obținut din exploatarea minelor respective). De la meșterii făurari poți obține săbii, halebarde, buzdugane, arcuri, arbalette sau armuri. Mai greu va fi să-i convingi pe pașnicii săteni să te-nsoțească în lupte. Proportional cu numărul de oameni obținuți, aceștia vor renunța să te mai iubească. Și asta e foarte rău pentru că odată cu scăderea dragostei pentru conducător vor apărea și cărcotelile și chiar revoluțiile. Dar nu-i nimic, moralul și dragostea le vor reveni îndată ce le vei oferi câteva vedre din faimosul lor „Ale” (asta-i un fel de bere, cu mai mult alcool decât „beer”-ul)

Important!



cumparate de la primul negustor ce calcă prin ținut. Odată intrat în afaceri cu negustorul mai poți obține grâu, carne, piatră, lemn și toate armele amintite.

Pentru ca oamenii tăi să fie sănătoși și fericiți - deci să se-nmulțească - trebuie să-ți hrănești corespunzător, stabilindu-le rația zilnică și raportul între grâne și carne din alimentație. Oamenii mai pot fi manipulați și îndrumați spre agricultură sau muncile tehnico-costructive. Dacă ai strâns suficiente rezerve de lemn și piatră te poți apuca de cucerirea unui castel pe moșie. Sper că nu mai este necesar să-ți spun cum că un castel apără mai bine teritoriul pe care este construit, iar garnizoana conținută este în funcție de mărimea castelului, variind între 50 și 600 de oșteni.

Sacum să vorbim puțin despre cum și ce se face într-o campanie militară bine pusă la punct. Ca să creezi o armată trebuie mai întâi

*„Te atacă ăa?”
„Nu eu sunt în
castel și ăa de
colo sunt cavalerii
mei și-ajung
împotriva prostimii
lui.”
„Aha”*

*În timp ce berbecu-
lul sparge poar-
ta ținem oștenii
săr împrejurarea
castelului iar
cavalerii se uită
ca la teatru*



să obții materialul brut, adică sătenii. Apoi înzestrezi iobagii cu armele produse de fierari și ai obținut primul corp de armată. Se pot reuși două armate, sau una mare o poți împărți după nevoi.

Principala țintă a unui ținut este vatra satului, care este un fel de capitală. Odată cucerită, teritoriul îți aparține. Pentru o campanie mai îndelungată poți adopta străvechea tactică a năvălitorilor, aceea de a rade totul din drumul tău. Partea proastă (sau bună) este că, după ce distrugi carierele, pădurile, fierăriile sau minele și cucerești teritoriul, toate acestea se vor regenera și vor produce din nou.

Și trecând prin toate aceste te îndrepti spre confruntarea directă cu dușmanul. Jocul generează suficient de multe tipuri de teren care mai de care mai interesant din punct de vedere strategic. Astfel există poduri, zone întărite natural, ape, păduri, trecători, toate dând sarea și piperul aventurii.

Dar ce te faci dacă există un castel pe teritoriul ce vrei să-l cucerești? Nimic mai simplu. Așezi un frumos asediu, după ce hotărăști câte catapulte, turnuri de asediu și berbeci pentru

Meci contra CPU

Luptă cinstită și deschisă. Terenul este egal și pădurile sunt 300 oameni (100 arcași, 100 halebardieri, 100 săbierii). El mă fel însopește. Eu aștept să văd cum se comportă. El mă fel. Până la urmă calculatorul face prima mișcare, retrage toți oamenii într-un fel de culoar curbat orizontal, limitat superior de o pădure și inferior de un lac. Pune arcași la mijloc, în stânga săbierii și în dreapta halebardieri.

Bună mișcare, gândesc. Să vedem ce-i de făcut acum. Eu și eu în poziție defensivă, caracteristică armatei lui Willem. Cuceritorul neo-modern, adică arcași la mijloc cu trei pei înainte și flancurile asigurate de restul oștrii, atacând. Profit de avantajul trunchiului arcașilor și lansez prime salvă asupra săbierilor dușmanii. Reacționează în mod logic și se retrage un pic, înaintând în schimb cu arcași pregătiți

pentru ripostă. Mă retrag și eu. El rearanjează formația inițială cu arcași la mijloc.

Într-o clipă mă lovește o idee: repet mișcarea pus-ămintă până reușesc să fac arcași să rămână blocați în fața săbierilor. De aici a fost foarte la ureche să atac arcașii lui cu săbierii mei, halebardieri cu ei și mei, iar săbierii lui e încă de neputincioși de la ei și mei arcași neavând ce face, fiind blocați la mijloc.

Sfârșitul primei reprize: eu rămân cu 275 de oameni, el cu nimic.

Repriza a doua: el (adică armata de altă culoare) mă atacă imediat după pauză. Eu fără rezerve, el cu 740 de oameni (cel 300 de început plus jirani de supluri). Rolul de pădure și potecute înguste. Începe lupta. Nevoit să adopt o strategie total defensivă, mă baricadez într-un colț de potecute, cu arcași la mijloc. Luptă cu eroicizmi până la sfârșitul inevitabil al reprizei, lăgărind arcași din stânga în dreapta.

Sfârșitul mediului: eu (din păcate) zero, el 118 oameni (jumătate jirani).

Cam asta te așteaptă.

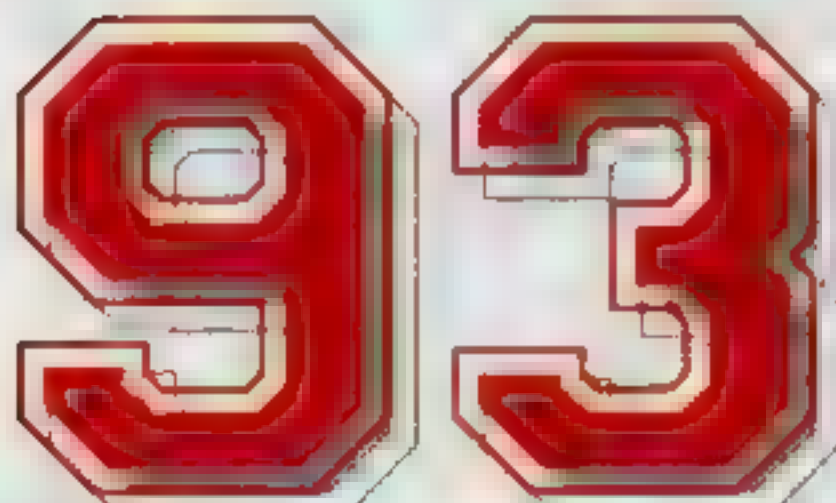
spart porțile vei avea nevoie. Nu știu dacă am amintit că există cinci feluri de construcții întărite: palisadă de lemn, un fel de palisadă combinată cu un turn înconjurat de apă, turn-fortăreață, castel și castel regal. Odată început asediul poți sparge zidurile cu catapultele, poți trece peste aceleași ziduri folosindu-te de turnurile de asediu, sau poți sfărâma poarta cu berbecul. Oricum, există două moduri de a cuceri un castel: kilărești toți dușmanii sau cucerești doar steagul, care deși va fi bine păzit, nu este un lucru imposibil. Pentru apărătorii castelelor există pe metereze și cazane cu ulei clocotit care sunt extrem de folositoare. Cam atât cu partea de poveste.

Aruncând o privire cu ochiul tehnico-critic vom observa că Lords II (după spusele lui Andrei) este un fel de Civilisation în care bătăliile se dau în timp real. Și chiar așa este. Jocul amestecă plin de grație strategia bazată pe ture cu cea în timp real. În afară de asta, regizorii au dotat trupele dușmane cu un foarte performant AI al strategiei generale, însă din păcate au pierdut un pic din vedere AI-ul personal al luptătorilor. Aceștia folosesc un algoritm de căutare a drumului puțin performant, iar în diferite situații nu se descurcă singuri de minune.

LotR II are implementată o muzichie care, cu siguranță, îți va face plăcere s-o asculți, iar vocile guturale ale supușilor tăi sunt delicioase. Din păcate chestia cu marcatul formațiilor (cu Ctrl + nr.) în timpul luptelor nu merge, în schimb grupul selectat poate fi aranjat în linie orizontală sau verticală cu H sau V. Și am mai găsit o hibă: dacă te aperi într-un castel regal și cobori podul pentru a trece la șarja de cavalerie vei observa că are un bug la grafică.

Chiar dacă a fost sacrificată un pic grafica, amatorii strategiilor bine făcute ar putea trece cu vederea acest lucru având satisfacția unei adevărate competiții.

Și să vă fie cât se poate de clar creierului: acesta este un joc foarte bun și să nu vă prind că nu-i cunoașteți cele mai mici amănunte, că mă fac foc și pară. Dar de aici m-am trezit, că se făcuse deja dimineată. Noapte bună!... pe care l-am băut...



Complex, cu un AI destul de tare și cu îndeajuns de multe planuri între care să-ți împarți atenția și eforturile.

Lupta în timp real putea fi un pic îmbunătățită.



SIMCITY 3000 de Maxis, la sfârșitul anului. Serios! Și Sim Park. Mai mult nu vă spun pentru că vă consider îndeajuns de informați în domeniul SimCity și-apoi, asta se știe

WING COMMANDER V de la Origin, va continua seria Wing Commander-ilor pe care i-ați wingcommandat patru wingcommander-uri la rând, până acum și-n vecii vecilor. Ovăr.

DE LA ADELINE, la mijlocul anului în curs, ne paște LBA 2, continuarea quest-ului pe care vi l-am prezentat mai „pe larg” în GO2. Promite același tip de grafică 3D și un sistem de salvări mai apropiat de normal și uman.

IUBITORILOR de RPG, Ted Chapman de la New World Computing le predică răbdarea, pentru că **Might&Magic VI** nu o să fie gata până la Crăciunul viitor. Poate răbdarea respectivă o să le aducă și o opțiune de multiplayer. Nu știm încă.

SPECTRUM HOLOBYTE, după ce ne-a oferit **Star Trek: The Next Generation**, a cumpărat drepturile de a face un joc după următorul film din serie, **Star Trek: First Contact**, în care Picard și compania se duc la bordul noii Enterprise-E, să dea o raită pe la acele ființe drăguțe, telepate și puțin cam biomecanice, cunoscute popular sub numele de borgi. În joc: vocile actorilor, trei-de și toată gama obișnuită de promisiuni.

TOT din domeniul RPG-urilor, Richard Garriot aka Lord British, cofondator al Origin-ului, ne amenință cu Ultima IX, continuarea seriei de succes, din care au mai fost realizate până acum (n-o să ghiciți niciodată!) opt episoade. Pasaje secrete, pereți glisanți, animații de care n-ați mai văzut, poligoane multe, multe și, mai ales, ETC. De spinoasa problemă a distribuției se va ocupa Electronic Arts. Spun spinoasă pentru că va trebui dată socoteală în fața hoardelor de cumpărători ieșiți din minți în fața acestui bănuț-a-fi-viitor-mare-succes. Deasemeni, Richard Garriot lucrează la o versiune exclusiv-pentru-Internet-realizată a universului „Ultima”, numită „Ultima On-line”, despre care nu mă mai pot abține mult timp să nu scriu.

BRODERBUND, compania cunoscută pentru realizarea Prințului Persan, dacă mai țineți voi minte de când erați mici, a cumpărat drepturile de publicare pentru Warlords III, la care lucrează acum din greu australienii de la Strategic Studios Group. Warlords II, strategia în decor medieval bazată pe ture, a fost destul de populară pe la noi, prin grija CD-urilor rusești'n stuff.

VARA LUI '97 o să fie o vară fierbinte, fie și numai pentru faptul că acesta este momentul pe care și l-au ales Cyran și Broderbund pentru a lansa Riven aka Myst II. Riven se bucură de un buget de 10 ori mai mare decât predecesorul său, continuă povestea de unde a lăsat-o acesta, asta deși se vrea mai mult decât o simplă continuare și anume un pas înainte față de Myst. Acest pas va fi făcut prin numărul enorm de locații din joc, prin grafica îmbunătățită, gradul mai mare de libertate și interacțiune. Oricum, îți trebuie ceva lipsă de... nu știu cum să-i zic, ziceți voi și ceva surplus de... iar nu știu, ca să faci o continuare la cel mai bine vândut joc din toate timpurile.

„The Guardians have decreted that only a Legend may pass the Gate of Immortals”

Blood & Magic

Așa cum ne-au promis începând de la INTERPLAY ca vor dezvolta seria „Forgotten Realms World”, așa au și făcut. S-au gândit, s-au socrat și ne-au lăsat pe noi „Blood & Magic”. Spre norocul vostru eu mă aflu tot mai în zina acestor timpuri și prin urmare am ajuns să vă povestesc despre el.

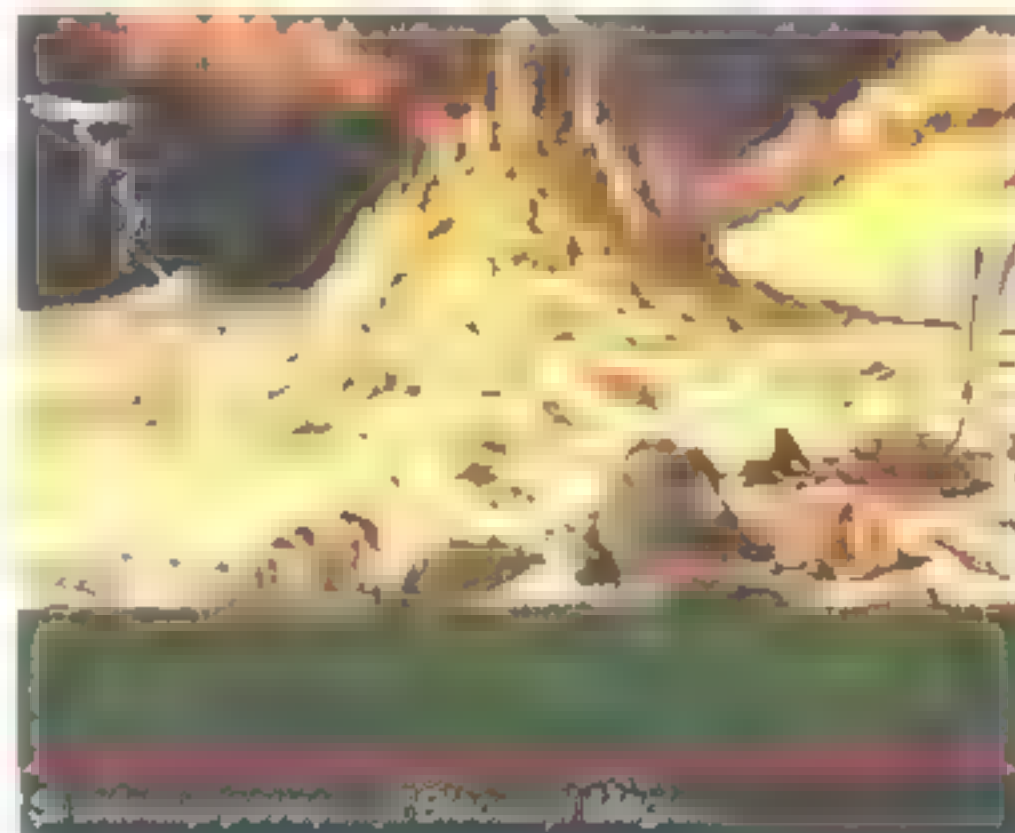
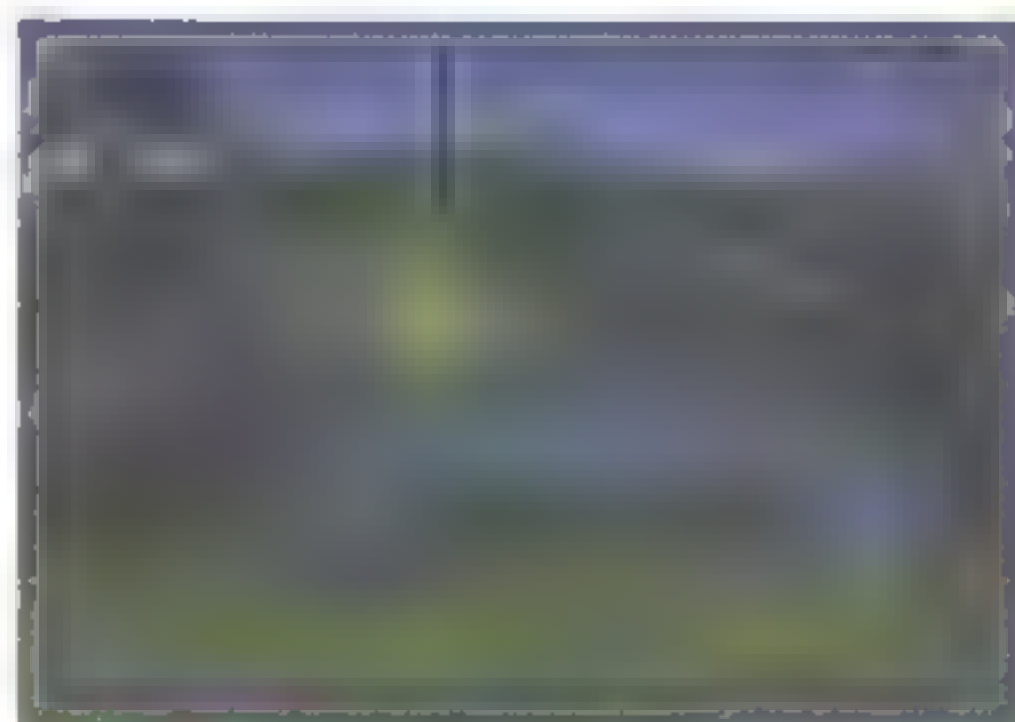
O grafică nu prea muncită însă de efect și o căruță mare de idei, începând cu interfața și terminând cu resursele



De cum îi citești numele poți deduce ușor că în joc este vorba despre creaturi înspăimântătoare, care mai de care mai sângeroase sau, după caz, mai magice. Tipii care au realizat jocul în discuție cred că au un cap care erup de idei precum Vezuviul când a acoperit satul ăla de-i zicea Pompei. Ideea jocului, în general, este bestială și absolut novatoare. Ideea de formare a creaturilor de bază (adică a Golemlor) din spiritul altor creaturi căzute pe câmpurile de luptă dar și din ei înșiși, este total ciudată. În vremurile din povestea noastră tocmai a fost descoperită această chestie magică, ce nici preoți și nici vrăjitori nu o înțeleg, numită Bloodforge, care este cam intraductibilă în bogala noastră limbă națională (putem încerca prin „plăsmuirea sângelui!”)

De fapt povestea se rezumă la campaniile purtate în Estul Îndepărtat - un fel de Estul Sălbatic al chinezilor - pe locul unde magia albă se împletește armonios cu magia neagră și unde mâna omului nu a pus niciodată piciorul (mai era una cu Gigel, care cu o mână bătea toba, iar cu cealaltă sufla cât putea în trompetă - pe care dacă n-o scriam acum, uitam să v-o mai spun)

Bătălule se duc pentru dreptul de avea în proprietatea-ți unică și nealterabilă „găurile negre” (adică roșii sau albastre) pe unde este eliberată forța magică despre care vă povesteam anterior. Armatele tale vor fi în totali-



„Dom'le, să n-aud pe nimeni că nu e un joc cu idei că-l dau cu ideea-n el. În cap.“

tate magice, având numeroase opțiuni în privința luptătorilor.

În joc nu există bani, spice, tiberium, credite, sau alte bazaconii de-astea. Totul se face și desface cu ajutorul manei, care alimentează bloodforge-ul și care este generată de golemi în perioadele lor de repaus. O să-i recunoști foarte ușor când meditează deoarece iau o formă inconfundabilă de obelisc. Acești golemi au două roluri: de a produce mana necesară și au capacitatea de a se transforma în diferite alte creaturi, dar numai în locuri magice.

Ce sunt locurile magice, o să întrebați? Sunt locurile unde se întâmplă magiile, am să vă răspund. Adică, mai exact, sunt locurile unde golemii tăi se vor transforma în creaturi superioare sau, dacă sunt mai mulți, pot forma un templu.

Că veni vorba și de temple, tre' să vă spun că sunt cinci la număr. Primul templu este

Peisajul ți se îndeplinește
rolul de creator de
atmosferă.
În plus, mai există un
pod, un crater și... ce-l
ăla, un cuib cu un ou în
dânsul? Măi, să fie, e
cave și cu Blood&stuff
ăsta.



Închinat zeiței naturii -
Chauntea și deține puterile de a concepe creaturile sălbătice (i.e. Mehmetul de Pădure - zis și MeDePe - prietenii știu de cel). Al doilea templu este al zeului războiului - Tempus - care dă naștere luptătorilor veterani. Al treilea este macabru mormânt al zeului Myrkul, de unde se vor naște creaturile tărâmului de peste râul Styx. Al patrulea templu, cel în onoarea zeiței magiei Mystra, este indicat pentru cei ce doresc puternicele

creaturi ale druidilor, iar cel din urmă templu, este al refacerii și al virtuților, dedicat zeului Lathander. În acest loc ți vei desăvârși cei mai credincioși tovarăși de luptă, adică cei ce vor însănătoși gloatele prin puterile lor benefice.

Este bine să știi că pe parcursul fiecărei misiuni vei găsi tot felul de obiecte care mai de care mai magice, pe care e bine să le culegi de pe jos. De asemenea, mai poți găsi niște fundații, care, după ce plasezi pe cele patru locuri libere câte un golem, le vei transforma într-un loc magic, după nevoie și/sau plăcere.

Și înainte de a te avânta în luptă, oh tu, viteazule războinic, nu uita cele patru principii ale războiului (pe care ți le amintesc pe scurt ca să nu mai pierdem timpul):

Unu: Bloodforgele este mama luptei;

Doi: Basal Golem-șii este copiii ei;

Trei: Locurile magice sunt războiului și

Patru: Tu ești marele meșeriaș al luptei.

Așa că, gata cu vorbăria, hai la lupta cea mare! Engage.

O luptă între diferiți și
un mesaj mirific: „Your
obelisc has been
killed”. Mda, un fel de
„Vezi că ăle-ți omoară
statuia!”

Natură moartă cu morfi
vii și chestii verzi.



77

Idol și o oarecare
atmosferă black
magicească.

Se putea VGA,
se putea mișca
mai rapid,
se putea...

War Wind

**Nu mai știu de unde
pană unde am auzit eu
de War Wind. Nu mai
știu de unde, dar ce știu
e că am rămas cu o
impresie foarte plăcută.
Strategie în timp real,
asemănătoare cu
Warcraft, jucată de
Dreamlorge în colabo-
rare cu SSI. Bun. Merge
sub Windows 95. Numai
sub Windows 95. Prost.
Chiar foarte prost.
Și cum mă gândeam
așa la War Wind, așa mi-
a prins și jocul când mi-
a picat în brațe.
Excelent, zic. Hai să
vedem!**

Aia de colo e un Destroyer, mai
sunt două camioane d'ale lui, niște
case de făcut moloz și... un War
Wind de jucat

O poveste

Pe o planetă trăiau unii răi și țări care-i
asupreau pe alții buni, da' proști. Pe
lângă că-i asupreau, îi mai și prosteau,
de habar n-aveau, când și cum trăiau.
Da' nuș' ce făceau, că seama-și dădeau
și se răsculau. (Măi, ce ies rimele când
pui toate verbele la imperfect). La
bătăie toți se luau și-așa de frumoși
erau, că un titlu inspirau și War Wind
că se chemau.

Mda, e un pic stupid, dar asta este.

Și dacă Warcraft avea două rase, de ce să n-aibă
War Wind patru? Tha' Roon, Oblinox, Eaggra și
Shama Li reprezintă de fapt, câte un nivel de dificul-
tate, pe lângă un stil aparte de viață și luptă. Fiecare
rasă are propria filosofie, propriul stil arhitectonic,
propriile puncte slabe sau grase. Cele patru rase
reprezintă, cum frumos am exprimat mai sus, patru
nivele de dificultate, Tha' Roon fiind cel mai ușor, iar
Eaggra al mai dificil.

Imitație și nu tocmai

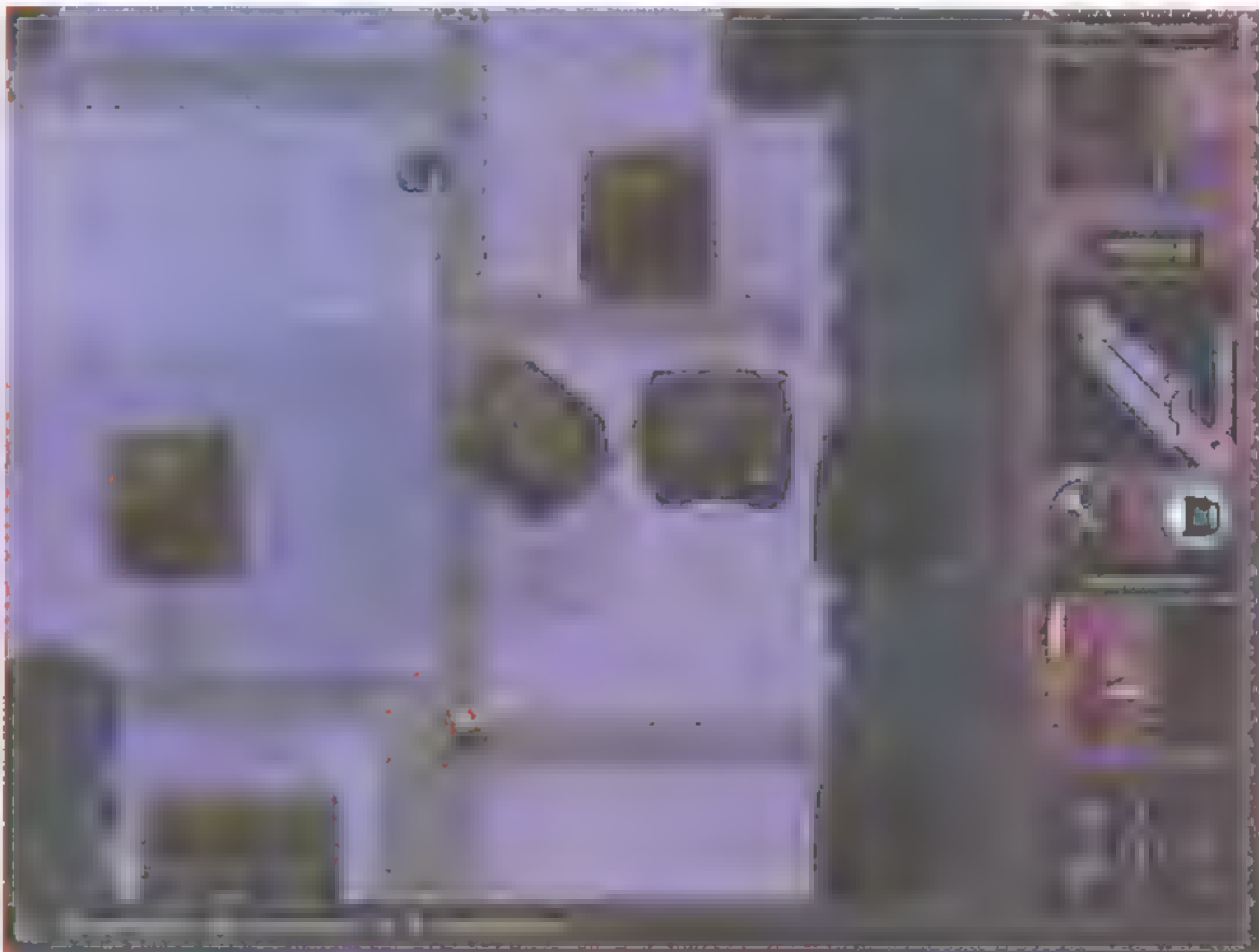
Este un lucru cert că War Wind a preluat de la
Warcraft mai mult decât rezonanța titlului. Este,
deasemenea, la fel de clar că aduce o mulțime de idei

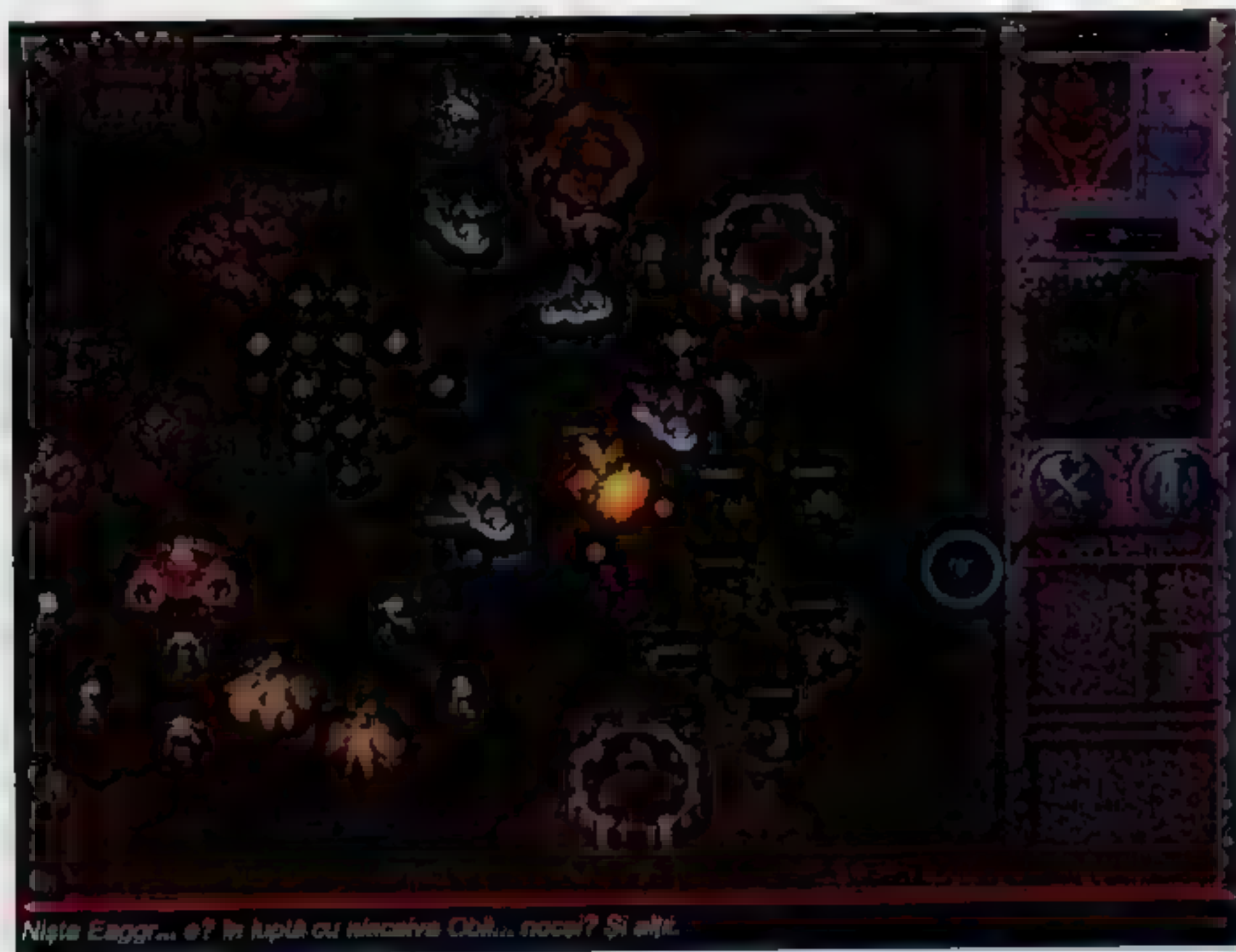
noi, unele mai bune decât altele mai rele. Pe total,
War Wind este mult mai complex decât Warcraft 2 și
asta o să vedem mai pe-ndelete în cele ce urmează
la modul sobru

Ideea de bază în War Wind este EVOLUTIA:
unitățile evoluează trecând dintr-un stadiu în altul,
până la atingerea nivelului dorit. Ca să „faci” un asasin
îți trebuie nu știu câți „executioner”-i, pentru care îți
trebuie un număr de alții mai slabi, pentru care îți tre-
buie... Se pleacă astfel de la un simplu țaran bătut de
soartă, pentru a ajunge la un maestru în arta mănuirii
armelor, a magiei sau a riglei și compasului

Un alt concept novator este acela conform căruia
toate unitățile de care vei dispune, nu le construiești,
ci le recrutezi din cârciuma construită în acest sens.
În cârciumă pot veni spre recrutare eroi, lucrători,
mercenari, ba chiar luptători aparținând taberei
adverse. Se poate alege o strategie de recrutare, care
influențează tipul de unități ce sosesc în imbiectorul
local.

Este pus puternic accentul pe caracteristicile indi-
viduale ale unităților, fiecare soldat/lucrător putând
dispune de un număr de bio-upgrade-uri (viteză, forță,
etc), astfel că un lucrător „upgradat” țapăn, este mult
diferit față de unul „original”. La fel, fiecare unitate
are un grad de deghizare care o face mai puțin
observabilă de către adversari. Se poate merge de la
„mască” până la „invizibil”, existând, normal, și





Niște Egg... e? În luptă cu nișivă Obl... nocci? Și alții.

amărâți (lucrătorii simpli, de exemplu) care nu știu ce e aia deghizare.

Wow! au spus unii de peste ocean. Uau! am spus și eu. Ce de aspecte la care să fii atent! Să ai grijă ca fiecare să-și primească doza de upgrade, să ții socoteala la ce-ți mai trebuie și câți, ca să poți face... altceva. E complex! E tare!

Mda, așa pare, problema care se ivește este de altă natură. Jocul devine sărac în unități. Nu mai există armate numeroase, pentru simplul motiv că e greu să obții fiecare soldat mai supărat, trecând prin nu știu câte laze intermediare. Harta rămâne, astfel, mult mai goală și jocul cu mult mai puțin gust decât Warcraft 2.

Totuși strategia...

Strategie? Va să zică AI-ul? Aha. Stați să vedeți:

Jucam cu „băruța” de dificultate a oponentului la minim. Fac un grup de luptători, dau lama în baza pizmașului și încep să dau cu clădirile de pământ. Ai săi apărători nu s-au deranjat decât într-un târziu să mă împiedice. Eh, îmi spun, hai să dau dificultatea la maximum. Zis și făcut. Apărătorii au reacționat la fel de puțin prompt, dar au reușit, totuși, să-mi oprească ofensiva pentru simplul motiv că erau mult mai rezistenți.

Așadar, ce concluzie trag de aici? Un AI nu foarte dezvoltat, chiar spre slăbuț, aș zice,

„Tare ca o piatră mai moale este, dar mă-ntreb: ce balamuc de săgeată or fi avut în minte?”



„Cei mai buni dintr-o armată sunt cei care nu pot fi uciși pentru micușor umătoare.”

ca să fie blând și bun la suflet.

E păcat că un joc cu un potențial foarte mare ca strategie (se pot construi poduri, există bărci și camioane ce pot fi capturate dacă nu au conducător, este prezent un oarecare relief, apare și un „fog of war”, se pot traversa pădurile) să sufere din pricina lipsei unui AI pe măsura ideilor.

Apoi...

Realizarea War Wind-ului este ok. De ce numai ok și nu foarte bună? Pentru că, deși grafica este spre foarte bună, lucrată cu grijă, cu mîgălă și cu ce mai vrei voi, sunetele lasă de dorit. În primele momente pot părea haioase, însă, după prima misiune, sesizezi că devin obositoare. În Warcraft 2, chit că nu înțelegeai ce spuneau orcii, sunetele îți plăceau, erau pline de savoare și, cum să zic... gustoase. Aici am reușit (după multe eforturi) să deslușesc printre răgăiturile aliene (extrapolând, ce-i drept) cuvinte ca „Saarr-rpe”, „caca sus”, „nasol”, amuzante la început și enervante spre sfârșit.

Apoi, nici grafica nu e lipsită de unele

Inovații și ovații...

❖ poți intra în clădiri, existând astfel un adăpost relativ pentru unitățile mai impor-

❖ există way-point-uri, adică poți indica unităților un anumit traseu de urmat

❖ accesul prin pădure se face mai greu, dar se face

❖ resursele (banii adică) pot fi luate din mai multe locuri (lemn, diamante, baza inamică, etc)

❖ fiecare unitate are un anumit grad de deghizare, ce o face mai puțin detectabilă de către adversar

❖ există unități active pe hartă (animale 'n stuff), unele pașnice, altele nu. Unele din aceste unități generează ceva resurse atunci când sunt omorâte

❖ zidurile, gardurile sau drumurile sunt construite de lucrători într-o anumită direcție pe care o indică, netrebuind să te scrimi construind un ditamai zidul „piece by piece”

❖ o unitate superioară poate fi adusă la starea de omu' junglei printr-un downgrade, ca să poți „genera” astfel oricând un lucrător

❖ se pot construi poduri, o chestie foarte importantă

❖ șeful clanului odată omorât, se cheamă că... asta e

❖ vehiculele și bărcile pot fi capturate dacă nu au pe nimeni la comandă

❖ poți să recrutezi, rar ce-i drept, eroi aparținând și celorlalte rase

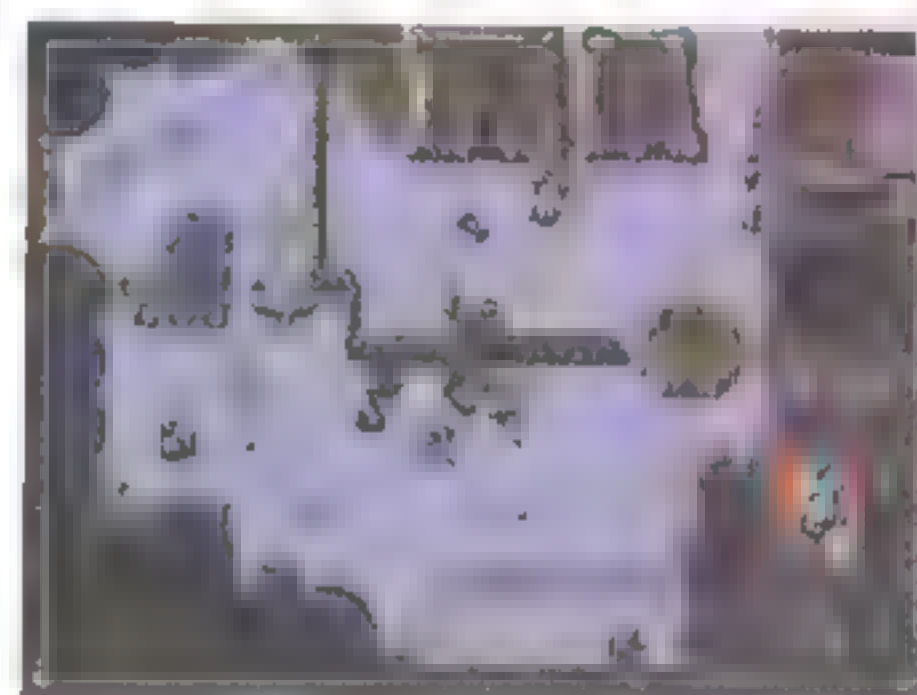
❖ la sfârșitul fiecărui scenariu poți include într-o listă câteva unități care ți-au fost pe plac, urmând ca la misiunea ce vine să-ți scoți de la naftalină pentru a fi disponibili chiar de la început

❖ dificultatea oponentului poate fi modificată chiar în timpul jocului. Dificultatea asta se referă, ce-i drept (și, dealtfel, rău) în special la rezistența inamicilor în fața intemperiei naturii. Natura umană.

**prin
War Wind**



Animarea bazei precum penetraza lichid.



Animarea bazei precum penetraza War Wind-ul. Simplitate.

probleme, modul în care imaginea scroll-ează nefiind cel mai fericit, iar animația fiind o țără sacadată. Nu știu ce merit are și cât de tare este DirectX-ul cel din Win 95, dar în War Wind nu reușește mare lucru.

În plus, pot apărea probleme de genul că se strică o salvare și-ți mănânci nervii sau jocul se hotărăște să meargă deodată foarte prost, aproape de blocare, chestie la fel de distrugătoare de neuroni.

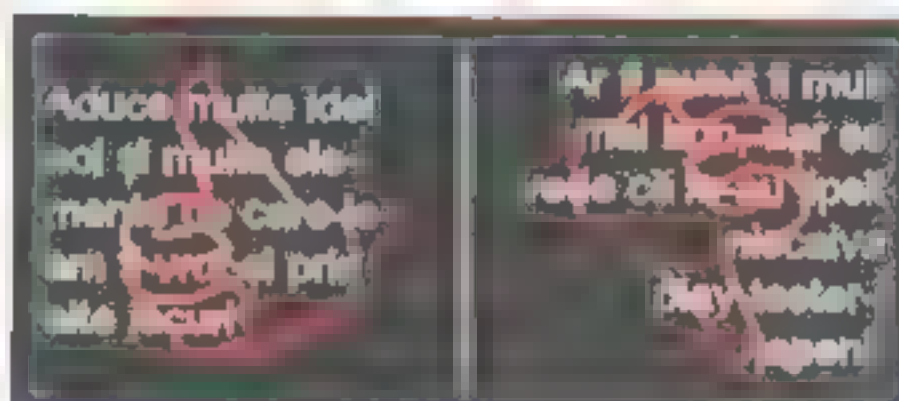
Brrr? Nu chiar

Nu uitați vă rog, că în ciuda acestor defecte, mai mici sau mai mari, fondul, baza, structura War Wind-ului este una extrem de bine făcută. Este o strategie în timp real, care ia Warcraft-ul 2 și îl îmbunătățește foarte mult pe domeniul strategiei, pierzând teren în partea cu jucabilitatea. Însă chiar așa, cu un oarece teren pierdut, War Wind-ul mai are destule parcele de bunătați pe care să vi le pună pe tavă pentru a vă convinge să-l jucați. Dealtfel și eu vă indemn să-l jucați, pentru că, deși a pierdut calificativul de „excelent”, War Wind îl merită cu siguranță pe acela de „foarte bun”, iar a nu-l juca, ar fi cu siguranță o pierdere pentru iubitorii genului. Una mare Go.

Iar emite Sarpele:



82



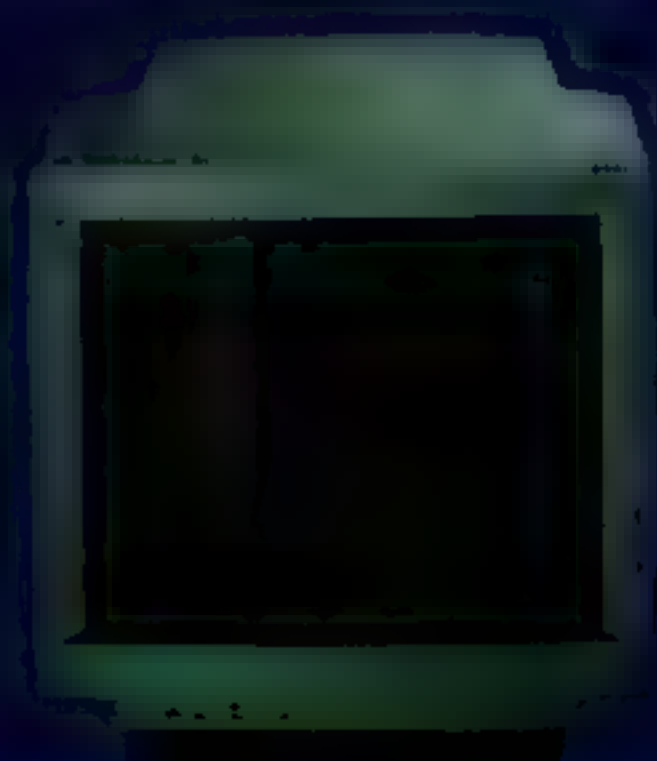
M.G.T. Trade srl

Official distributor

tel: (01) - 312-03-11

fax: (01) - 615-07-01

**Hitachi
creates
everything
you are
looking
for in a
monitor.**



Master of Monitor Technology

HITACHI

Fragile Allegiance

DEEP SPACE INTENSE STRATEGY

Cel puțin așa se lăuda el ei de la Kremlin. Căci dacă îi au război Roman Master of Orion. Alina Loney etc. etc. Te apucă niste probleme și faci tot ce poți să-i instalezi mai repede să vezi, chiar așa o?

Să vedem care este situația politică. După ce pământeni au condus un imperiu de mai mare dragul, alienii s-au supărat rău de tot și au reușit să le dea la cap. Au început cu împăratul, detronându-l. Un război de zece ani a dus, într-un final, la crearea federației, compusă din șase rase. Federația este forța principală din univers (mă rog, din ăla cunoscut) însă megacorporațiile sunt aproape la fel de puternice, iar tu tocmai ai devenit angajatul uneia: TETRACORP.

TETRACORP se ocupă cu extracția mineralelor rare aflate pe asteroizi. În principiu, trebuie să strângi cât mai mult, având la dispoziție o zonă aproximativ plină de astfel de obiecte cerești. A, dacă poți să-i gonești pe concurenți din zonă folosind mijloace mai puțin pașnice? Bineînțeles, ba chiar e indicat.

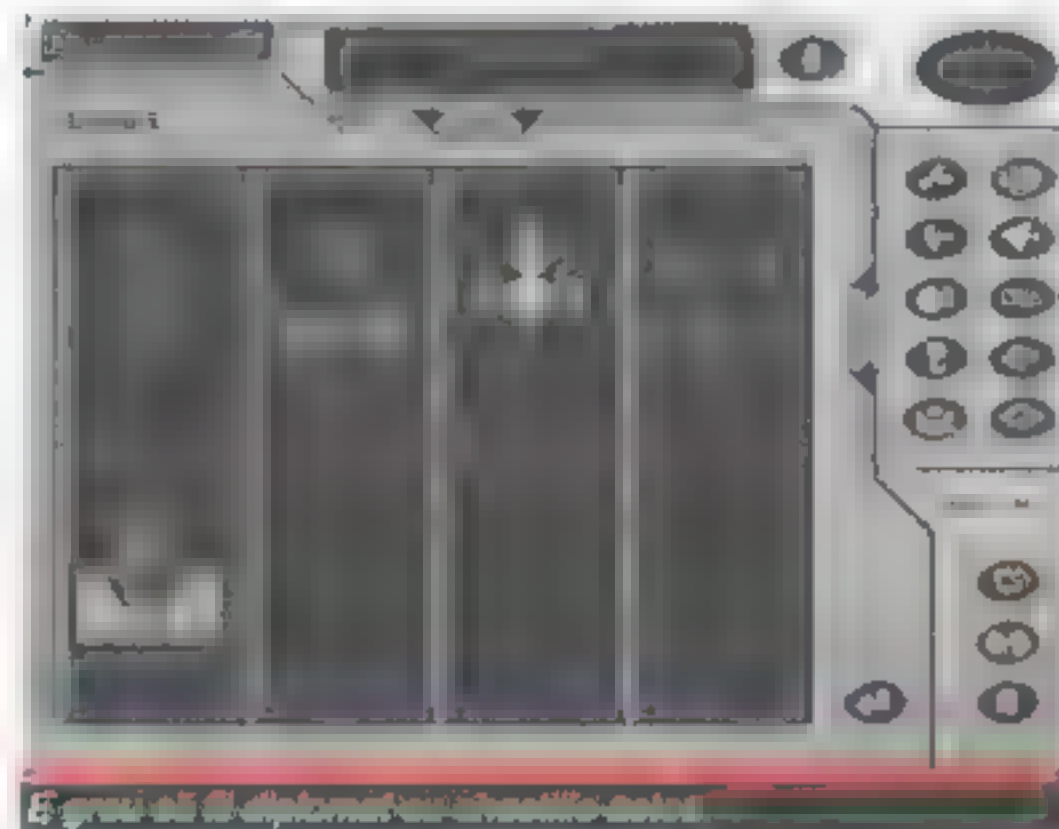
Jocul

Stai, te uiți la primele imagini din joc și îți zici că ceva asemănător ai mai văzut, chiar dacă la rezoluție mai proastă. Multitudinea de meniuri împânzite de butonase tinde să devină descurajantă, însă nu te lași copleșit de neputință și de lene și-i dai mai de parte Așa.

Deși e frumos să te bați pentru rasa umană, pentru libertate și alte d-astea, munca tinde să devină plictisitoare. La modă acum e realismul. Fragile Allegiance e cu picioarele pe pământ (hm) într-o măsură mai mare decât alte jocuri din același gen.

Primul lucru pe care îl observi e harta. Sau dus vremurile în care cucereai planete și sisteme ce stăteau cuminti pe locurile lor. Aici e plin de asteroizi care, după ce că se mișcă bezmetici prin zonă, mai au și nesimțirea să „iasă din ecran” (nu în dimensiunea ta, din fericire).

și, cu această ocazie, din joc. E drept că apar alții în loc da' ia gândiți-vă: cum ar fi să vă plece colonia la plimbare prin spațiu și să pierzi controlul, banii și alte alea? Dacă-ți dă mâna, poți să dotezi în timp asteroizii cu sisteme de propulsie, câpătând un control desăvârșit asupra mișcării acestora. Un soi de navă-colonie-asteroid



Jucabilitate

Descoperirea asteroizilor ce merită să fie colonizați, colonizarea în sine, menținerea coloniilor pe linia de plutire, precum și dezvoltarea pe total, se fac într-o manieră cât de cât clasică. A fost luată în considerare dorința jucătorului de a vedea mereu ceva nou și, dacă se poate, cu un nume cât mai impresionant. Se comercializează prin viitor niste prototipuri ale unor scule care să te ajute în producție sau război, bani să fie.

Toată lumea care a jucat ceva asemănător știe că atunci când numărul de colonii crește, când apar alienii și ai lor diplomați, când nu mai știi ce agent ai trimis în misiune sau ce negustor are ceva bun de vânzare la un preț despre care nu mai știi dacă e

„Merge, dar e clar că-l taie rău de tot MOO2”





mare sau mic și când ataci și te aperi în j' de locuri în același timp... odată-ți vine să-i spui un „Exit to DOS” și să iei ceva pentru cap. Uite că toate elementele astea (frumoase fiecare în parte) se regăsesc în FA. Și totuși „jucabilitatea” nu scade când numărul de puncte de interes este în creștere. Poți angaja administratori care se ocupă de o anumită colonie. Trimiți nava să fondeze așezarea și apoi tipul respectiv are grijă în totalitate de ea, având și o viteză de execuție pe care tu nu o poți atinge nicicum.

Agresiuni

Până la ostilități, poți semna tratate în stânga și în dreapta, tratate cu o mulțime de clauze, cu penalizări în caz de nerespectare, mă rog, tot dichisul. Diplomația este un element important, iar aici e bine reprezentată.

Nu mai puțin bine reprezentate sunt mijloacele de luptă. O flotă este modul cel mai comun de atac. Mai interesant e să folosești rachete lansate de pe asteroizi (o grmadă de tipuri de rachete îți stau la dispoziție) sau agenți ce se oferă pentru diferite misiuni pe teritoriul inamic. Deși poate fi tentant, nu trebuie să începi ostilitățile până nu ai o armată țapănă. Extraterestrii par să aibă mereu un număr superior de nave, astfel încât folosirea rachetelor este mai comodă. Mega Missile, de exemplu, dacă atinge ținta, distruge asteroidul în totalitate, cu colonia aferentă cu tot.

Tot la ostilități, ceva mai subtile, intră spionajul. Lansezi sateliți spion care aruncă un ochi în ograda vecinului, ca să ai și tu habar de ce ți se pregătește.

Pe total

Avem deci un joc complex. Asta e clar. Cât de complex? Îndeajuns ca să-l poți rejuca

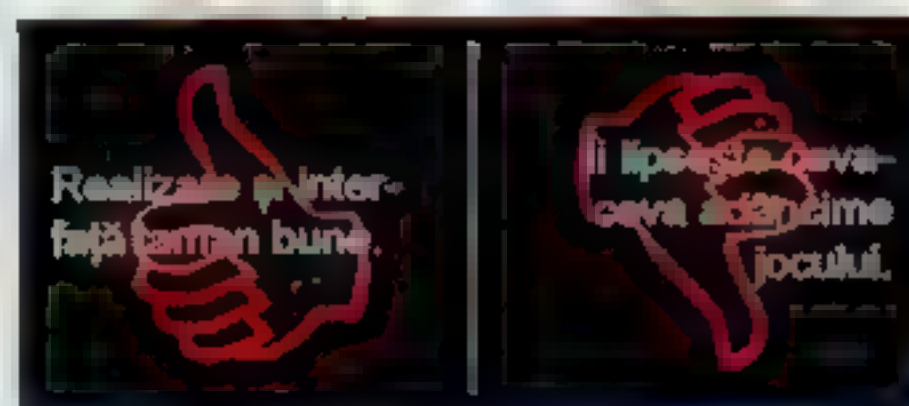
Sus: Un alai de supra uneia din coloniile adversarului. Cu adevărat „Life is fragile”
Jos: Diferite tipuri de rachete, pentru diferite buzunare, dar pentru același scop



fără să te plictisești. Flexibil? Da, poți să joci chiar și de unul singur dacă ești mai sperios, după cum poți să joci în rețea dacă sârmanul computer nu mai poate duce greul.

Complex, flexibil, jucabil, arătos (nu era important, de-aia vă spun de-abia acum că arată chiar foarte bine), plăcut zgomotos și.... Master of Orion-08. Nu? Ba... oarecum, da. Și pentru că eu am cules articolul... Go!

74



Hipnotic Interactive

August 1996, lună de cruntă confuzie în cadrul firmei 3D Realms. Mark Dochtermann și Jim Dosé, programatori în cadrul proiectului numit „Pray” (joc pe care 3D Realms îl vrea un rival al Quake-ului, la fel cu Duke Nukem 3D a fost un rival al DOOM-ului), părăsesc compania și, convinși că sunt în stare să facă lucruri mai bune singuri de capul lor, fondează propria companie, „Hipnotic Interactive”. Li mai urmează scurt: Richard Gray, designer de niveluri pentru Duke Nukem 3D, Thomas Mustain, participant la Final DOOM și Harry Miller, care s-a ocupat cu partea de afaceri a celor de la Durango, plus câțiva mai puțin importanți.

Coproducători ai engine-ului pentru Pray, cei doi membri fondatori, și-au propus inițial să creeze propria tehnologie pentru jocurile pe care le aveau în vedere dar, observând că asta le-ar fi cerut cam mult timp, au intrat în căldășie cu tipii de la id Software, care au acceptat să le ofere licența pentru engine-ul de Quake. Și tot așa, din vorbă-n vorbă-n vorbă-n vorbă, vor băieții să creeze primul add-on oficial de Quake, avându-i ca producători executivi pe id. Amândouă firmele erau fericite când, ca să fie tacămul complet, sare și Activision de după colț, unde era tupilată și cumpără drepturile de distribuție pentru primul și pentru al doilea add-on de Quake, ba chiar și pentru următorul joc care va fi realizat de Hipnotic Interactive. Acesta se anunță un 3D cu acțiune multă, structurat pe nivele și bazat pe engine-ul mai sus amintit.

În partea cealaltă a scenei, președintele de la 3D Realms, George Broussard, are tot dreptul să fie debusolat. Tom Hall, designer și producător la același Pray, îl urmează plin de seninătate pe John Romero (plecat de la id) la nou înființata firmă a acestuia. Gerge Broussard tună și fulgeră împotriva hipnoticilor, împărțindu-se între a le ura succes și a le spune că fac o greșală părăsind proiectul. Asta, bineînțeles, nu înainte de a asigura lumea întreagă că Pray-ul va merge la fel de sigur înainte și că respectivii vor fi ușor înlocuiți.

Indiferent de părerile lor personale, se pare că jucătorii nu au pierdut nimic, ba chiar au câștigat încă o firmă care muncește pentru ei.

Închei aici, exprimându-mi acordul total cu Dochtermann: „Credem că Quake va lăsa aceeași moștenire ca și DOOM, adică multe jocuri vor încerca să-l concureze, dar puține se vor ridica la statura lui.”

Complexul Lebăda

☆☆☆☆

Confort și relaxare

Ansamblul turistic-hotelier LEBADA este situat pe insula Pantelimon, la 10 km de centrul Bucureștiului, pe drumul național ce leagă Capitala de litoralul Maru Negre



Amenajat într-un fost palat domnesc din secolul al XIII-lea, complexul renovat păstrează atmosfera de epocă într-o perfectă armonie cu construcțiile ulterioare

B-dul Biruinței, nr. 3 Tel 624.30.10; 624.30.00 Fax 312.80.44

250 locuri de cazare • TV satelit • telefon internațional
schimb valutar • săli de conferințe, seminarii și recepții
teren de tenis • piscină acoperită • saună • billiard

Niște Joace Mic și Cul... de data asta de la John Romero

DANEGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION

Sunt furios! Și nu mai puneți mâna pe mine! Au întârziat revista de m-am plictisit și după ce mi-au lăsat afară „Hunter-Hunted-ul” și încă alte 4 articole zbiară după JMC. Trebuie să fie în același stil: Mă doare-n vârful mâinii de stil: Am o bubă. Am să las „genialitatea-astrală” și „histrionismul” să zbiere după un sens și o să-mi văd de treabă. Eh, dar să



treceam la subiect. Pentru astăzi dragi efebi, un meniu cu iz pestilential: The Danagerous Dave in the Hounted Mansion. Prin 1991 frații Carmack și John Romero aveau neliniști în utilizarea shotgun-ului. DAVE, cum este cunoscut de către bătrânii satului merge EGA, e cool și fără SB, de fapt nici nu știe ce-i aia, și dacă-l pui pe 286 merge la fel de cul ca pe un K5. Asta ca să nu mai primesc reclamații stupide. Și am tot privit cum porcede periculosul Dave în casă și cum înghite cuțite și flegme verzi de te lovește foamea pe măsură ce schimbi nivelele

Și știți, mi-am zis că e chiar kul. Ah, și e o băbuță, sau un băbuț, care aruncă furios cuțite, cu care dacă nu ești atent să sari de bucurie, schimbi priviri concupiscente. Te-ntreține între ochi de se holbează Dave de parcă ar fi apărut GameOver-ul la timp. Să fiu mai concret: Puneți mâna pe el chiar dacă l-ați mai jucat, și dacă-l terminați și nu v-a plăcut faceți un referat cu bibliografia necesară anexată, treceți cu el pe la notariat și puneți un timbru fiscal de 20000 lei, faceți o traducere legalizată, și-l copiați în 3 exemplare, îl puneți într-un plic format A4 și-n drum spre poștă îl aruncați la primul coș de gunoi. De zis un JMC, v-am zis, de călcat pe „casca virtuală” e posibil s-o fi făcut așa că... pa!

ȘI LUAȚI MÂNA DE PE MINE.

Dave pățitu'

Steel Panthers II

Să vă spun cinstiți și sincer, Steel Panthers I nu mi-a făcut, mie personal, o impresie prea bună la momentul apariției. Se pare că odată cu trecerea timpului ne mai vine mintea la cap și devenim din ce în ce mai deștepți. Așa că prima oară când am văzut la față Steel Panther II îmi șoptesc suav în barbă: „Ce-o mai fi și chestia asta reeditată?”. Însă trecerea timpului și mai ales încercările făcute, m-au făcut să-mi revizulesc părerea inițială.

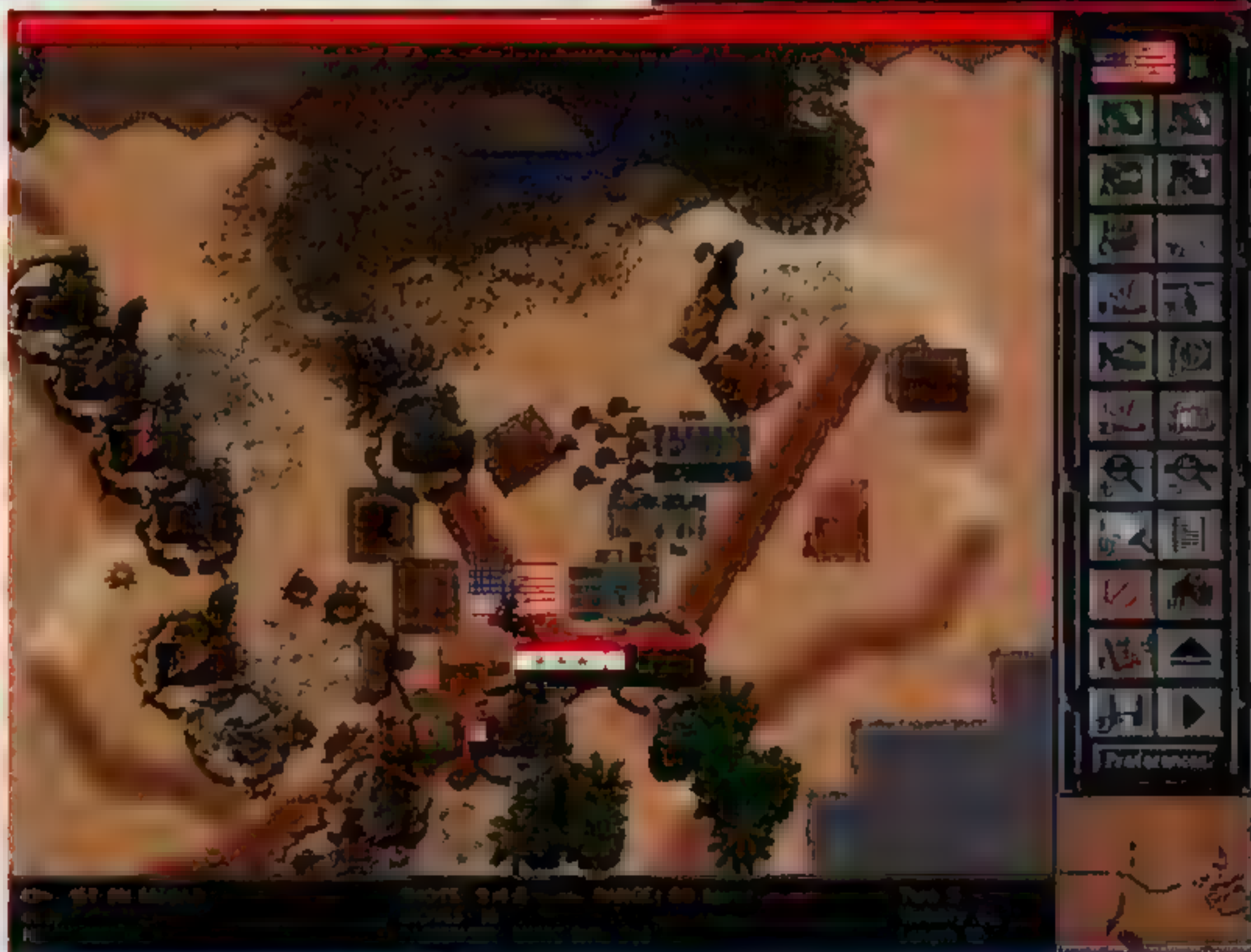
Ce este de fapt cu panterele astea de oțel? Se face că ești mare conducător de oști, cu carte de muncă începând din anii '50 înspre încoace. Vei avea parte de toate conflictele militare și vei păși (virtual) pe mai toate câmpurile de luptă până în viitorul apropiat (scenariile se termină la data de 31 decembrie 1999). Faza interesantă este că poți lua parte la bătălii din fotoliul de conducător a 40 de națiuni, fiecare cu armamentul caracteristic, pornind de la tancuri și avioane până la camioane sau diferite tipuri de pistoale mitralieră. Și rețineți, toată enciclopedia existentă pe CD poate fi translatată în conflictele militare care le vei avea (bineînțeles ținând cont de anul în care se întâmplă toate acestea). Exemplul cel mai concludent în această privință este evoluția armelor portabile anti-tanc, de la bazooka anilor '50 la armele inteligente ale anilor '99.

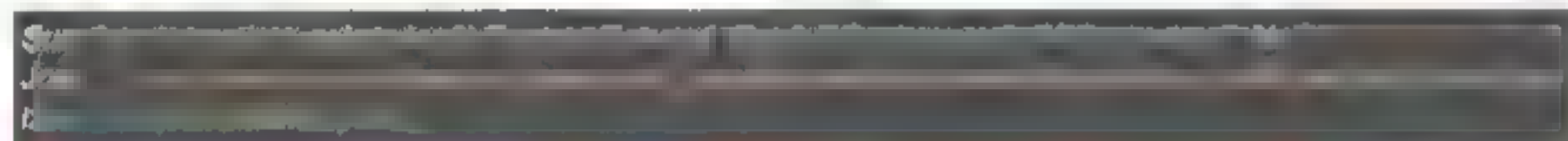
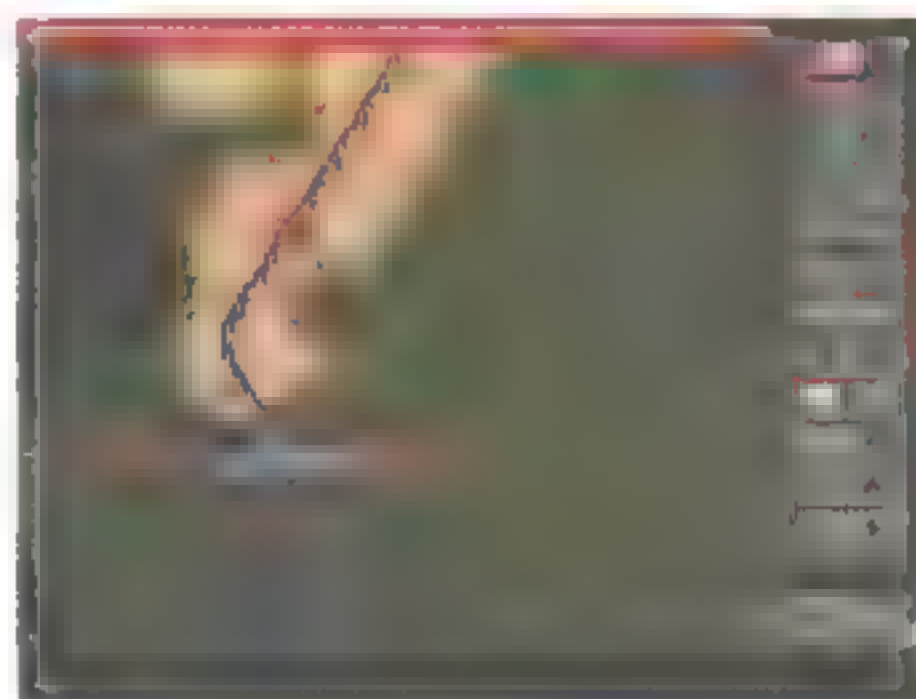
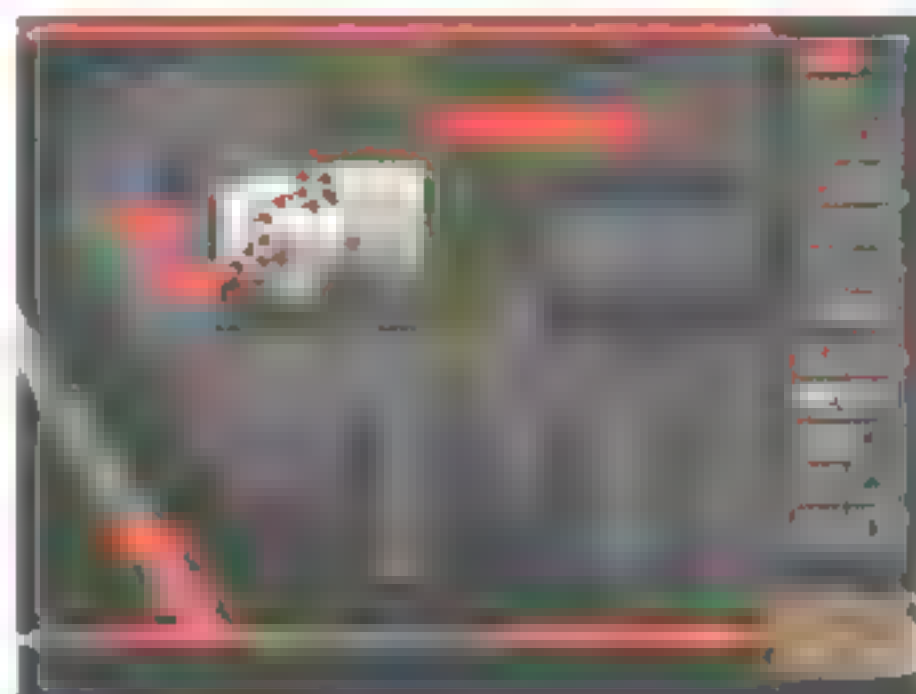
Dacă diversitatea armamentului nu vă surprinde, mai pot aduce un argument forte spunându-vă că poți alege din 55 de scenarii predefinite (marea majoritate sunt făcute suficient de bine), sau ai de străbătut 6 campanii care, personal, mi-au adus mari satisfacții (sunt campanii de la Înălțimile Golan până la Furtună în Desert și chiar presupusele conflicte între China, Taiwan și Statele Unite).

Și totuși cei de la SSI aduc o noutate esențială în jocurile de strategie militară: poți da ordine sepa-

rat fiecărei unități sau poți da ordine unui pluton. Acest lucru este foarte util în perioadele jocului când trebuie să-ți deplasezi forțele armate la oarecare distanță. În plus, un rol foarte important revine comandanților de pluton sau celor de la Cartierul General, care pot susține moralul oamenilor și influența, pozitiv sau negativ, chiar șansele de a lovi sau nu o țintă (pentru cei ce nu au jucat SP I, în momentul tragerii apare un procent de probabilitate a lovirii țintei).

Totuși acest articol are menirea de a vă descrie ochilor ce poate jocul. Așadar să facem o incursiune





„E tare, are idei bune, dar se simte nevoia unui AI mai performant. Sau, mai știi, oi fi eu prea bun...”

în meandrele lui. În primul rând este faza cu alesul țării (implicit armamentul caracteristic), a oponentului, zonei, etc. Odată ajunși în teritoriu o să fim un pic derutați de toată inghesuiala de acolo. Există câteva lucruri importante de știut, iar restul este fundal (sau poveste, cum preferați). Important este că există cote de altitudine și cum bine se cunoaște cei ce stau sus văd mai departe sau, după necesități, trag mai departe.

O altă treabă bună este că te poți folosi de teren la maximum, adică poți ajunge în spatele liniilor dușmane fără să tragi un singur foc, dacă relieful o permite (există și bătălii în câmp deschis unde n-ai cum s-o dai „cotită”). Tot la capitolul „Lucruri bune” putem încadra și vizibilitate care variază și poate lucra pentru tine sau împotriva ta.

Un lucru interesant este cum înveți să folosești oamenii. Ei se pot dovedi obstacole greu de trecut dacă sunt puși în locuri bine alese, precum clădirile, pădurile dese, tranșeele, ori alte d-astea.

În unele condiții s-ar putea să beneficiezi de acoperire aeriană. Ce înseamnă asta? Poți chema în ajutor avioane specifice atacurilor la sol de tipul A-10 sau F-4. Aceste lovituri se execută la fel ca cele de „indirect fire”, cu diferența că trebuie să desemnezi un traiect de zbor pentru escadrile.

Am menționat mai sus „indirect fire”.

Acest lucru înseamnă de fapt acțiunea armelor cu tirul curb. După cum știți (dacă nu, o aștept acum) în terenul denivelat există o așa numită „superioritate a armelor cu tirul curb asupra celor cu tirul drept”. Mai pe românește este vorba despre tirul mortierelor (aruncătoarelor, etc.) care pot trage peste un deal (obstacol, etc.) fără să apară în raza de tragere a unui tanc (tir drept). Simplu, nu-i așa?

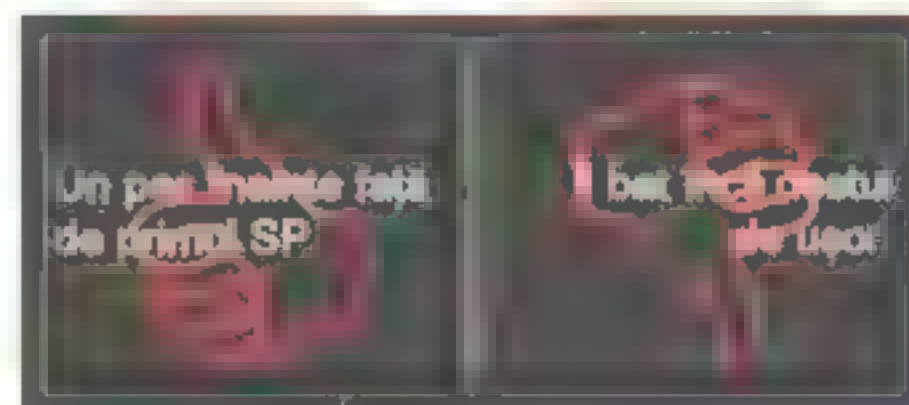
Ce mai este interesant? Păi de exemplu ai posibilitatea să tragi cu muniție fumigenă, adică să faci să apară fum fără foc, acolo unde este nevoie. Asta va trebui să-o folosești foarte des, dar cu băgare de seamă pentru că fumul îl va împiedica pe adversar să te vadă, dar în același timp vei fi și tu în imposibilitatea să tragi. Oricum, se pot face multe la adăpostul fumului. Încă o chestie tare este existența aruncătoarelor de flăcări (spre deliciul audienței). Pentru informarea voastră, inginerii sunt purtătorii acestor arme teribile, ce pot fi folosite pentru a scoate din cotloanele clădirilor soldații dușmani.

Adițional la aceste minunate minuni ale jocului, mai există și posibilitatea fixării de way-point-uri, sau plasarea de mine și „dinti de dragon” (cunoscuți și sub numele de arici de beton și oțel), sau altele și altele ce vă las pe voi să le descoperiți.

Având în vedere că jocul s-a bucurat de un mare succes, producătorii au scos imediat pe piață și un „Campaign Disk”, care adaugă încă 30 de scenarii și 3 campanii jocului propriu-zis.

Spre încheiere vă sugerez să lăsați politica și balvernele de-o parte și să fiți voi primii în NATO... sau în locul lui Saddam... sau al lui Elțân... sau unde vă va duce preșul imaginației, căci cei de laSSI nu au limite!

85



Star Control 3

**- Daktaklakpak 58859...
Daktaklakpak. Warning
the power of 8859 is
warning...
Daktaklakpak. Wghmp
looks 24388 of
Daktaklakpak...
Inversion 711455389
torque... Daktaklakpak...
- la mal du-te dracu'l
Phoeew, uite-aşa imi
toacă dom'le nervul de
mai bine de patru ore,
da' şi eu nu mă las
deloc, ori curăţ galaxia
de minunile-astea de
clone din teflon, ori...**

Ştii ce? Dumneata trebe' că mă
crezi prost de-mi dai alătea
lămuriri. Lasă-mă dom'le-n pace că
mă descurc foarte bine şi
singur

Intr-una din scrisorile sale, Xael îmi propunea să scriu, printre alte jocuri şi de SC3. Mă lovise drept în pipotă, eu fiind un măreţ fan al so-ului. De mult mă tot chinui să-l bag la „remember” sau mai nou la JMC-uri, dar au tot fost altele. La vremea aceea (când cu scrisoarea) nu ştiam de SC3 decât că va fi scos de Legend, publicat de Accolade (cum era de aşteptat) şi ceva chestiuni de genul „pentru alieni s-au făcut nişte marionete” sau că nu va mai fi făcu de cei doi nobili turbaţi. Pentru cei care nu ştiu care-i treaba cu seria StarCon-urilor fac nişte precizări:

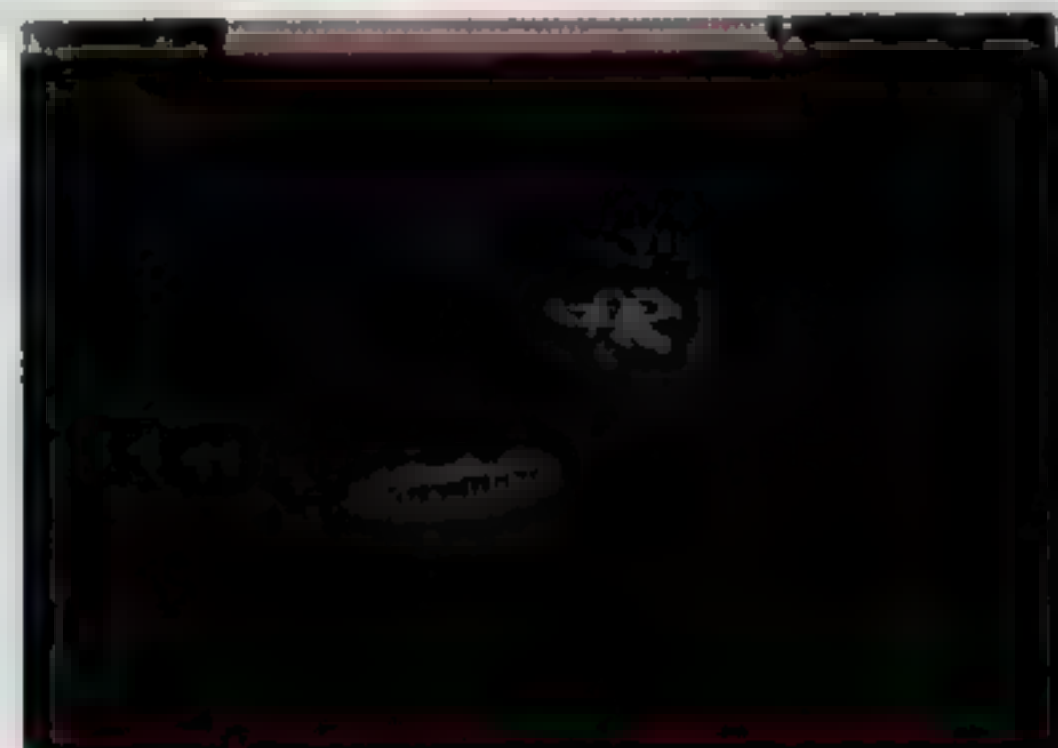
La început a fost cuvântul...

Star Control este o combinaţie de Quest, Adventure, Strategie şi Arcade. O poveste mare şi frumoasă. Te baţi, alergi, explorezi, faci şi desfăci alianţe, comercializezi şi aterizezi, minezi, decolezi, inventezi şi te distrezi de milioane. V-aţi lămurit? Faceţi rost de el. Care din „el”? SC 2. Star Control 2 rămâne în top. Eh, uite cum v-am tăiat macaroana... trebuia întâi să vă apui de asta.

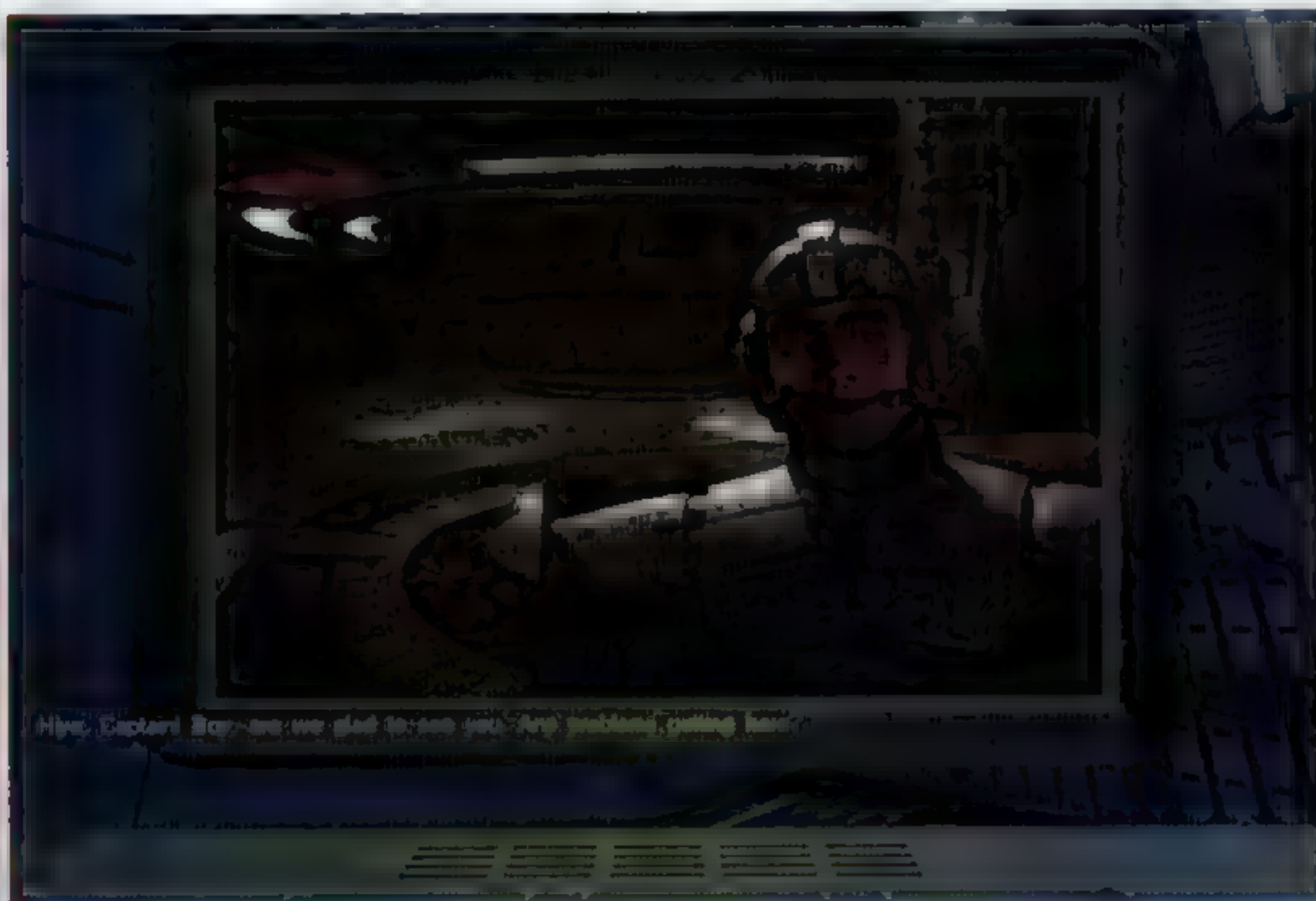
După ala, polopni!

Presupun că l-aţi jucat destui ca să nu dau în antropologie căutând prin disketele de 1.2 arhivele Mycon-ilor. Aşadar, ce era frumos pe-atunci şi nu mai e acum: v-aduceţi aminte cum culegeam minerale pe

planetele cu temperaturi mari şi climă trăznitoare? Cum plecam cu modulul ala mic? Nu mai e. Dar cum ne chinuiam să nimerim o planetă, să-i intrăm pe orbită, să-i reglăm PH-ul? Nu mai e nici asta. Da de ăia la care le vindeam minereurile şi broscuţele alea impuşcate şi le spuneam că sunt MDP-ei? (Mehmezi de pădure). Nu l-am mai văzut. Ştiam io de ce le dau Mehmezi...Haa şi toate rasele alea de erau împotriva ta, UrQuan-ul şi gaşca, acum sunt de-ai tăi. Că bine că fi ai la mână. Adică, după o nenorocire cu timpul şi spaţiul jocului trecut, din cauza exploziei lu' „Samatra Fox”, nava aia periculoasă, toţi s-au trezit în alt timp, şi alte belele. Numai tu, marele human, poţi să te mişti de la o planetă la alta, şi să le colonizezi cu cine crezi



Sistemul de lupă a fost modificat ca aspect. Mole-ul este acum 3D şi arată chiar binecunoscut. În plus implică şi o bucată mică de strategie (planetele la atrag, de exemplu).





Sus: arată ca o planșă din laboratorul de geografie dar nu e deloc același lucru.
Stânga: ai fost alesi pentru următoarea luptă, așa că hai repede, la mele cu voi. Și atenție că e 3D.

Dacă vă îngrijorați căți scăpat de „probe” le aka de se țineau după tine, vă informez că aici, în noile dimensiuni, sunt unele și mai stresante, de care, dacă nu te ocupi la timp... fac pui dom’le, e scandalos! Ce să vă mai spun, mi-a plăcut Verdictul meu este mai puțin entuziast, numai dacă

nou univers, mai e o alianță și pe lângă ea, mai sunt niste alte rase, una mai delicioasă decât alta. Bătălia se dă după vechea metodă îmbunătățită, Melece mai 3De. (Ăsta-i un arcade simpatic). Singura îmbunătățire considerabilă, dusă până la excelență, este speech-ul. CD-ul ne-a adus un morman de replici fanteziste, voci demente și idei cretine, alienii având un umor fantastic, și niște balbe de te doare mintea

**„Daklakplak... Daklak...
Daktakplakfak...
Da? Bineee...”**

mă gândesc la faptul că ste o a treia parte... un fel de MortalKombat3, deja îmi ia din scor. Însă sunt foarte fericit, că i-am auzit cu speech

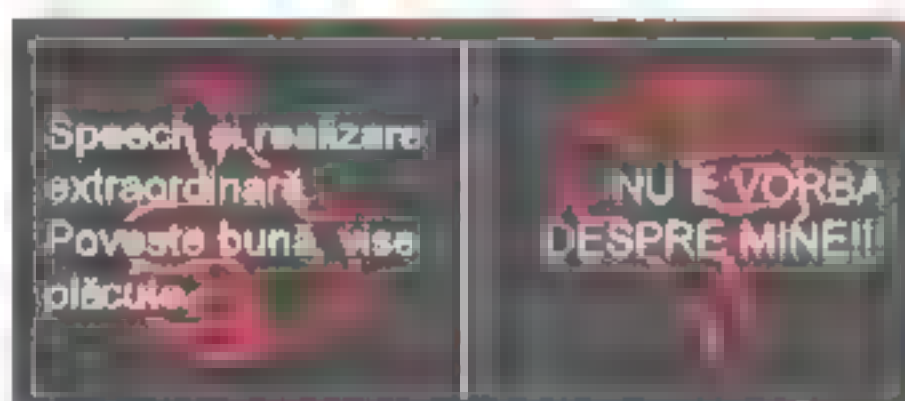
pe vechii mei „amici”, chiar dacă pentru asta, nu mai scriu de SC2. Mi-ai distrus o legendă, cu pretul unor hohote de râs... StarControl rămâne însă un gen

aparte, o combinație extrem de reușită de stil-

uri, un joc ce are în ciuda timpurilor feeling. Îi recomand cu toată încrederea, ca din partea unui bătrân înțelept, meditator vestit, filosof ancestral în timpurile moderne și StarConiene, un geniu al tuturor naturilor și... O FI VORBA DESPRE MINE?



81



Post Scriptum: De pus separat

pe care le mouse-ului a luat mult din jucabilitatea pe care o prezinzam. Se compensează cu mărimea hărții. Mele a devenit multiplayer. În general, se simte lipsa creșterilor inițiale. Nu mă mira însă că după 10 ani de la lansarea lui StarControl 3, încă nu am scris nimic despre el. Dacă totuși îl scriu, ar fi făcut din SC3 o capodoperă. Păcat!

Slamtilt

**„-Traiane! Trece diseară
pe la mine cu o sticlă
din nectarul zellor, face
și nevastă-mea niște
bucate și te dovedesc
la un PINBALL.
-În regulă, Decebal!”**

**Un joc căruia nu i se
mai cunosc rădăcinile
și despre care, dacă ar
fi avut o pagină în plus,
poate că ar fi scris și
Herodot**

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi... stereotipul binecunoscut basmelor se potrivește ca o mânășă genului de jocuri la care mă voi referi acum: PINBALL-ul. Acest tip de jocuri (la început în varianta mecanică și abia apoi electronică) este deschizătorul de drum pentru masa imensă de jocuri care aveau să apară nu peste mult timp. Cine ar fi crezut că de la joculețul amărat la care loveai fără pic de compasiune o biluță mică de metal ce sărea buimăcită dintr-o parte în cealaltă a mesei se va ajunge (luna aceasta) la o minunăție gen MDK? Oricine ar fi afirmat așa ceva la vremea vremii ar fi fost probabil ars pe rug pentru erezie.

În varianta computerizată am avut ocazia să încerc nenumărate variante mai mult sau mai puțin fidele originalului, mai mult sau mai puțin 3D, însă din punctul meu de vedere pot spune că nu am găsit un PINBALL care să-mi placă, până acum... Iată însă că a venit și ziua când dau din întâmplare peste SLAM TILT. „Eh! Altă încercare anemică” mi-am spus sincronizând vocalul cu un gest princiar de profundă lehamite, realitatea însă avea să mă trădeze amarnic. Nici nu lansez bine în execuție programul și mă „lovește” o prezentare de joc de la care mulți producători puteau lua notițe consistente, „Si?! Las’ că am mai văzut noi d’astea” punctez cu jumătate de gură simțind deja gustul amar al greșelii și văzând cum mi se năruie toate standardele de bine și rău în materie de jocuri.

Deși am sperat din tot sufletul ca SLAM TILT să mă dezamăgească, în final am fost nevoit să recunosc învins superioritatea netă (să nu spun tocmai perfecțiune) a jocului în cauză asupra „plebei” formate de restul jocurilor de gen.

SLAM TILT nu te lasă să respiri de două ori și-ți ia ochul cu o grafică adevărată, de la soare te puteai uita, dar la ea ba, încă din meniul principal în care, cu un gest relaxat, alegi una dintre cele patru mese de joc disponibile (Mean Machines, The

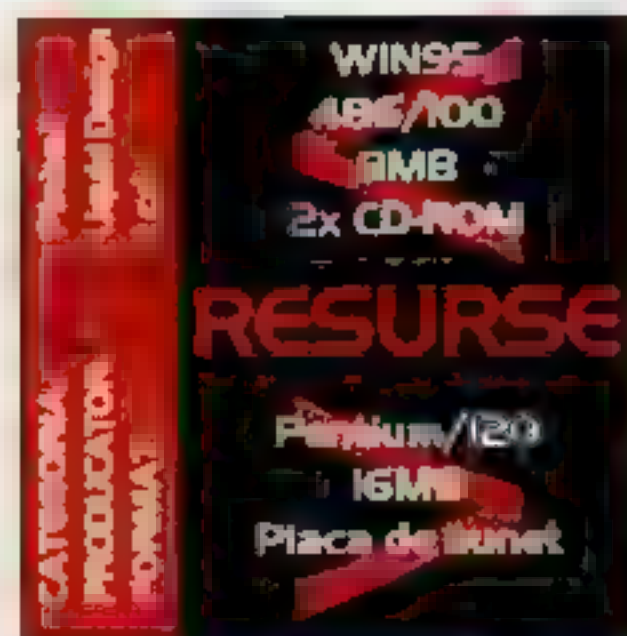
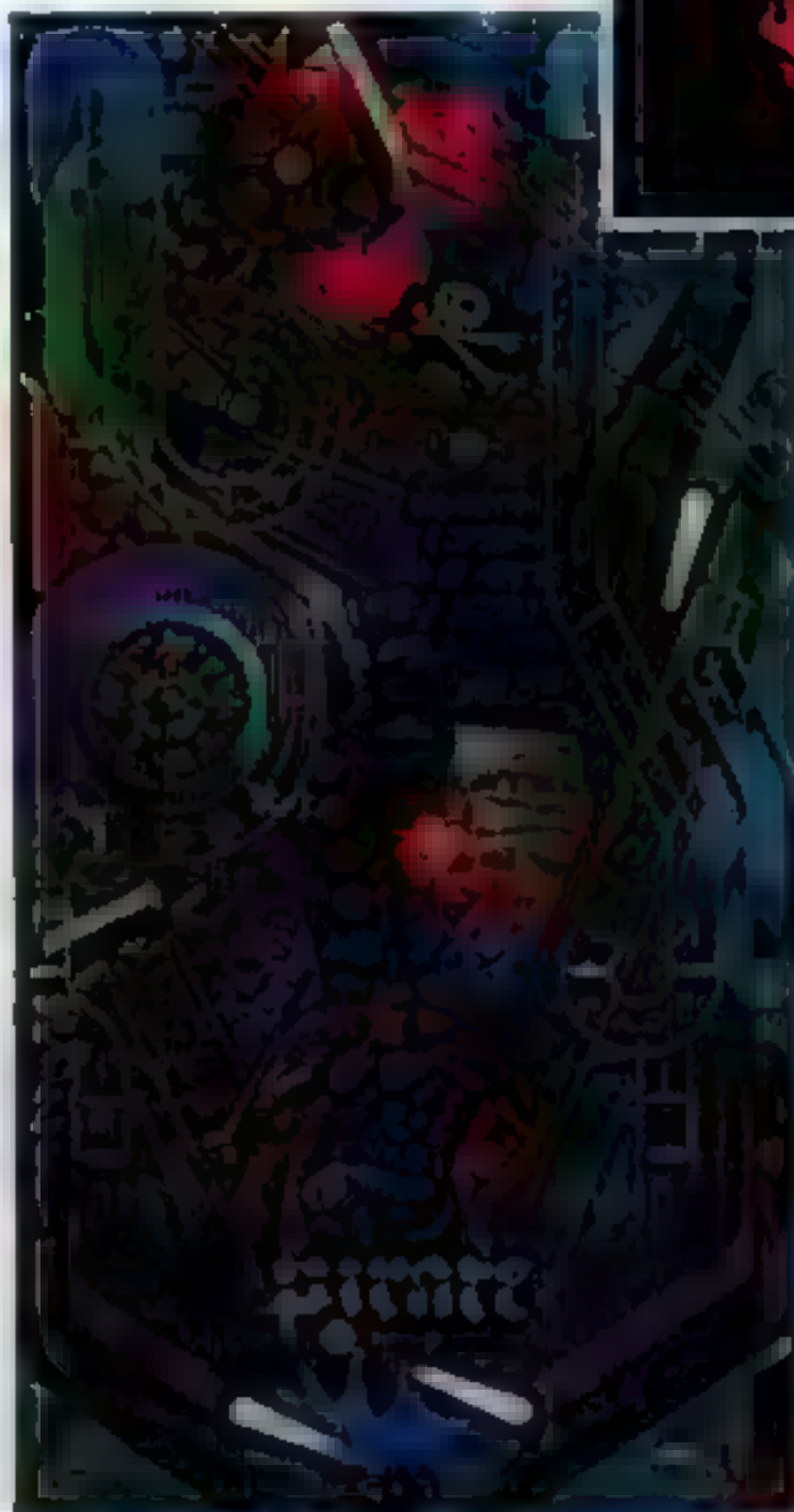
Pirate, Ace Of Space, Night Of The Demon). Nu trebuie să te gândești prea mult ce masă să alegi: toate sînt bestiale, atât grafica (chiar dacă nu e 3D) cât mai ales muzica și efectele speciale. Acestea din urmă diferă major de la o masă la alta adăugând un punct prețios la feeling-ul aparte al fiecăreia. Mișcarea bilei este cât se poate de realistă (deși pe Pentium parcă merge o idee și trei sutimi mai repede decât normal) iar mesele de joc se remarcă atât prin calitatea compoziției graficii cât și prin complexitatea bine dozată a obiectelor fixe de pe acestea. De menționat și modul bine gândit în care se muxează diferitele teme muzicale și efecte sonore în funcție de anumite evenimente de pe masa.

În concluzie numai de bine despre SLAM TILT însă (vai!) sistemul de operare sub care lucrează (WIN’95 of course) exagerează „pe sub mână” resursele necesare rulării acestuia. L-am încercat pe P133 și a mers fără probleme sesizabile însă cine știe ce „blestemăție” se întâmplă pe 486 cu 8 sau 4 Mo RAM (You never know). În concluzie menționez că jocul nu lasă loc prea multor comentarii, unora probabil le va place iar altora nu, așa că puneți mâna și încercați-l, dacă nu o să vă placă (genul) cel puțin îl veți aprecia... am zis!



Sus: Tipul de la Liquid Design se vede că au ceva în cap numai dacă te uși la logo-ul pe care și l-au ales.

Stînga: Una din mesele SLAM TILT-ului. Și nici măcar nu este cea mai tare. Dacă ascultați cu atenție poate auziți melodia, că merită.



SSi: General

Deschidem articolul de azi (azi-ul vostru, bineînțeles) cu următoarele întrebări, pentru un total de 50 de puncte:

- **cui i-a plăcut Penzer General? (15 puncte)**
- **cine i-a arătat de Arad General? (15 puncte)**
- **cine a jucat Fantasy General? (20 puncte)**

Regulile sunt următoarele: dacă ai între 0-15 puncte, du-te și te joacă cu... ce vei fi în timp; dacă ai între 15-35 puncte, ar trebui să citești totă colecția G.O., iar dacă ai acumulat toate cele 50 de puncte puse în joc, merită să citești în continuare

Invasie la sol în sistemul SOI. Ah, uite-un sol de pace și-o rachetă sol-sol. Toate astea-n cheia sol

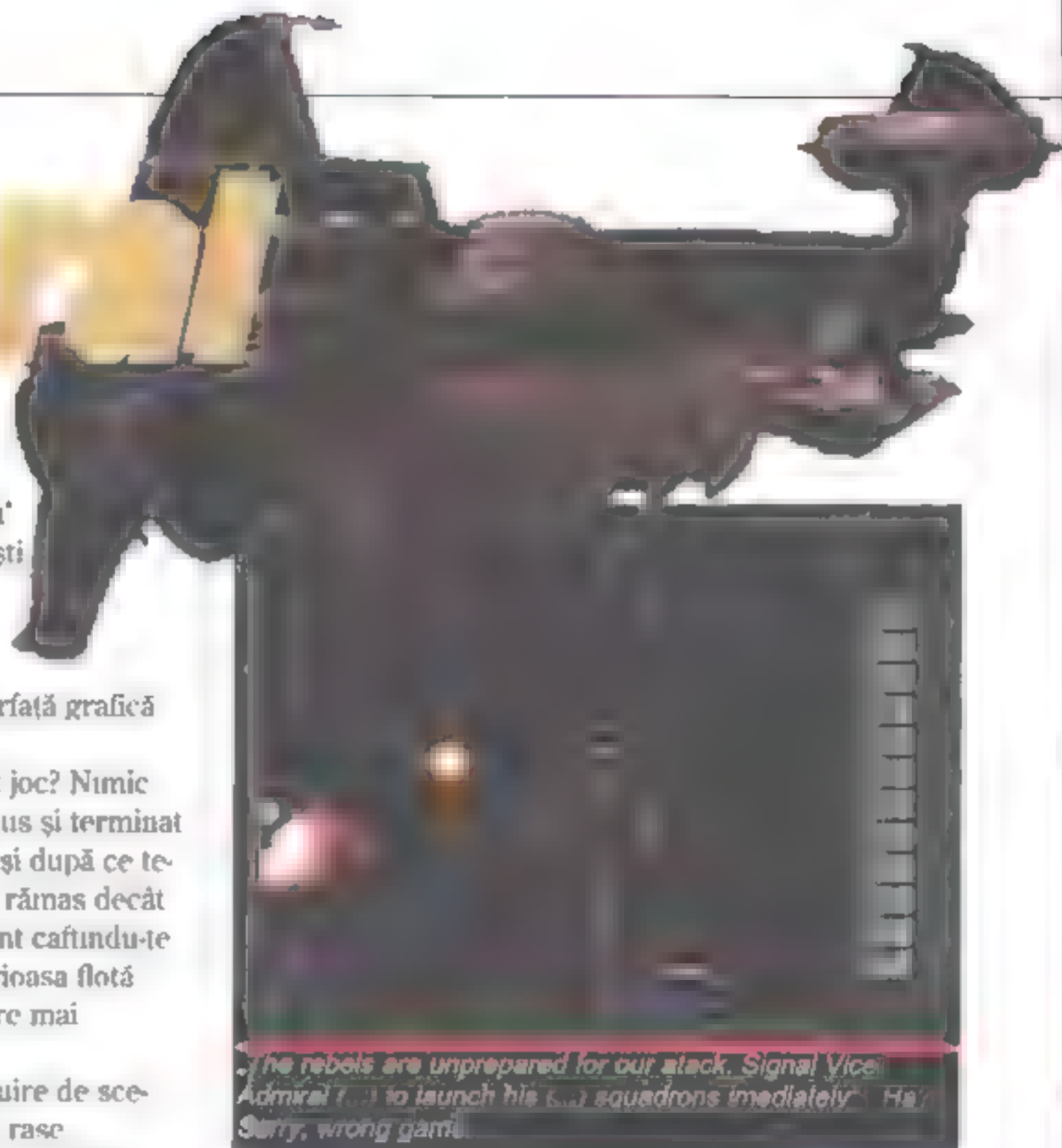


Subiectul tratat este Generalul Stelaru, realizat tot de SSI-iști și tot în genul generalilor precedenți. Adică, vreau să spun, că veți folosi același mod de lucru și aceeași interfață grafică ca și până acum. Care este problema cu acest joc? Nimic mai simplu. După ce-ai condus și terminat răzbelul mondial numărul 2 și după ce te-ai luptat fantastic cu fantasticii, nu a mai rămas decât să cucerești nemărginitul cosmos, evident caștindu-te cu tot felul de brotaci spațiali (adică glorioasa flotă plus încă șase rase, care mai ciudate, care mai dubioase)

Joculețul este constituit dintr-o înșiruire de scenarii, în fiecare înfruntându-se câte două rase. Campaniile sunt minunate și sublime, dar (vorba lui Caragiale) lipsesc cu desăvârșire. Da, stumabililor, SSI-știi au renunțat de această dată la mult gustatele campanii. Ca să nu fim chiar dezamăgiți au introdus un foarte bun editor de scenarii, de unde poți să creezi tot ce-ți dorești. Aăă... în domeniul cuceririlor spațiale.

O să trecem repede peste partea organizatorică și de look a începutului, intrând direct într-un oarecare scenariu, pentru a vedea cu ce avem de-a face

Așadar misiunea ta este construită pe două părți distincte: ture spațiale și ture terestre. Faza este în felul următor: turele spațiale sunt, cum am spune, „grosso modo”, pe când turele terestre sunt incluse în cele spațiale. Aăă... adică un tur spațial este compus dintr-un număr fix și bine definit de ture terestre (se stabilește la început). După cum le este și numele, în spațiu vei juca pe ture spațiale iar pe planete vei avea parte de ture terestre (mai bine spus ture planetare). Și ca să fie din ce în ce mai clar (căci dacă ai priceput mecanismul de joc, poți spune că ai terminat de jucat,



restul fiind doar detalii), în cazul când ataci o planetă o să treci la jocul pe ture planetare; și după X ture planetare (unde X este numărul de ture planetare conținute într-un tur spațial) vei fi expulzat în spațiu, unde mai muți ce a mai rămas sau pur și simplu termini turul, și turul spațial următor se va transforma în tur planetar și după încă X ture planetare se repetă chestia cu aruncarea în spațiu și... Sper că am reușit să vă fac să citiți de câteva ori până aici!

Ce mai ai de făcut? Păi, să ne referim la turele spațiale. Pentru început ai nevoie de un doc spațial. După ce l-ai construit poți trece la formarea flotei de atac. Ai de ales între o grămadă de nave și nave, dar un lucru este clar: mai bine faci un battleship decât două crucișătoare sau patru distrugătoare. Mai există și navele de recunoaștere cu care poți explora întinderile presărate cu rifturi, găuri negre, asteroizi, furtuni ionice, etcetera. Și mai există navele comerciale care vor folosi la mărirea averii tale

Ce avem de făcut pe planete? Prima dată te vei

uita pe hartă și vei observa niște orașe (desenate puțin sugestiv) și unele cercuri sau romburi negre cu modele diferite colorate care ar fi bine să știi că sunt zone de aterizare. Cum scopul jocului este unul războinic va trebui să faci un complex militar pentru a produce cât mai repede puținele instrumente de război care le ai la dispoziție, formate din câteva mașinuțe, oameni, oleacă de avioane (numite skimmere) și cam atât. Ah, era să uit! Fiecare rasă posedă o unică și personală unitate combatantă (AWAC, câmp de mine, ingineri, arme biologice și alte bazaconii) care nu face decât să amplifice sărăcia opțiunilor de răzbel. Am fost foarte dezamăgit să constat că





Bătălia de la Sigwan Nuka, Sectorul 35G-11-34 bis, în anul 5435, standardul 2, ziua 243, atacul final. Ok?

de la grămada de unități cu care am fost obișnuiți până acum, acum avem așa puține și nici măcar acestea cu caracteristici mai cuprinzătoare.

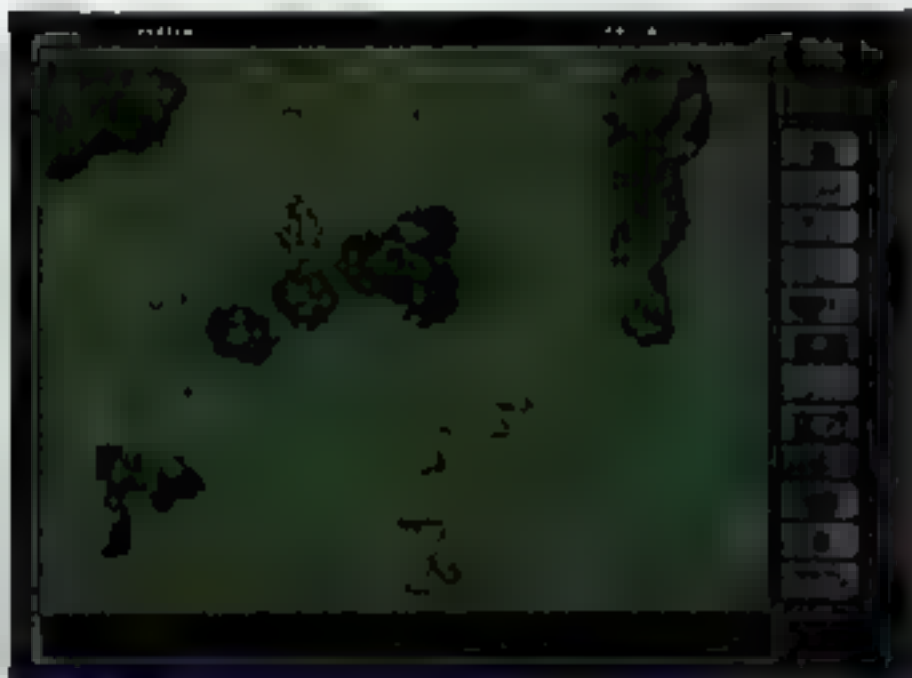
Oricum pentru a putea obține un complex militar, trebuie să construiești o fabrică, un bio-hau-hau, o mină și o uzină electrică. După ce ai făcut toate acestea vei fi capabil să încropești o armată.

Ce facem cu armata? Este clar că bună-zua că vom chema transportoarele de pe orbită să o încarce. Și după ce a fost introdusă în cală, vor porni curajoși la cucerirea altor

teritorii, bla, bla, bla...

Singura lucruri interesant care îl avem la dispoziție când atacăm o planetă este acela că în cazul când avem un battleship pe orbită putem să „plouăm” cu bombe cu neutroniu în capul celor de joa, dar numai în primul tur de război. De altfel bombele costă cam multșor, așa că vor folosite cu zgârcenie.

Ca un ultim aspect important pentru articolul nostru, este faptul că jocul posedă o înșiruire unică de melodii pentru toată durata lui. N-am ce reproșa muzicii respective (este chiar interesantă) dar după juma' de oră de cântat devine absolut obsedantă și săcăitoare, prin urmare eu m-am jucat cu boxele închise. Poate voi puteți s-o ascultați. Merită să-ncercați! Și spor la joc!



Păi ce credeți, că în viitor nu există bilanțuri, contabilități, bani, CEC-uri și bănci? Mai băieți...

80

Varietate (mai ales în spațiu). Muzică bună. Designul navelor e chiar ok.

Se joacă mult pe acasă. Ideea interioară slabă. Puține unități terestre.

NEWS

Id Software și ION Storm

Eidos au devenit, pentru o lungă perioadă de timp distribuitorii proaspăt-numitei firme a lui John Romero, ION Storm. Se mai știe că următoarele două jocuri ale lui Romero vor folosi engine-ul de Quake și că atenția lui se îndreaptă către un joc în genul seriei de RPG-uri japoneze „Final Fantasies”. În plus, Shawn Green, programator și Mike Wilson, bussines guy-ul de la id Software s-au transferat la ION Storm.

Și, cum o nenorocire nu vine niciodată singură, Crack Dot Com a fost spart pentru a doua oară în paguba id-ului, hacker-ul respectiv reușind să fure codul de la Quake și sursa de la jocul de strategie pe care id îl are în proiect, Golgotha. Până când FBI-ul rezolvă treaba, id și-a îndreptat eforturile către următorul proiect, cu numele de cod Trinity.

Panzer General 2

Iubitorii de panzer-e se pot bucura de continuarea binecunoscutului joc, ce va fi lansată anul acesta. Designul unităților va trece din 2D în 3D, iar perspectiva asupra câmpului de luptă va fi izometrică. Tipii responsabili pentru Panzer General 2, plănuiesc War Wind 2 și un joc asemănător cu UFO. Enemy Unknown.

Panzer General 2

Ron Millar, designer principal la Starcraft, care a mai participat alături de Blizzard la Warcraft II, Diablo și Beyond The Dark Portal, părăsește proiectul și totodată compania, pentru a lucra la Drak Reign: The Future Of War, jocul de strategie în timp real, sub Windows 95, pe care Activision îl produce împreună cu Australis Microprogramming. Aș numi această manevră „de la un Windows 95 la altul”.

P.S. După aceea, același individ are de gând să facă împreună cu James Anhalt o firmă de consultanță în domeniul designului de jocuri pe computer, numită Redline Games. Cum o fi asta, nu știu.

MDK

Putem deriori să
derivăm secretul ce
înconsoară titlul jocu-
lui, producătorii au
lansat la apă domi-
niri trecând ușor de
la boxes la bizer:
„Make Diana King”,
„Meteorite Destroys
Kennedy” sau „Minor
Discovers
Kryptonian”. O fi
Murder Death King? N o
fi?



MDK, MDK, ce e ala MDK?

Ei, dar până când? ne-am întrebat cu o doză de enervare în glas. Ah, da, înțelegem unul din cele mai așteptate jocuri ale momentului, una din cele mai pitorești apariții ale unui personaj, una din cele mai rele acțiuni, unul din cele mai frumoase amalgamuri de idei novatoare și elemente clasice... mister, enigmă... înțelegem, dar până când? Măcar atunci când o să punem mâna pe joc o să aflăm? ne-am întrebat naivi și cu ochii plinide o speranță tâmpă

Ei, așii!

Am pus mâna pe joc. Scurt, la obiect, enervant de bestial, enervant de enervant. Ce e așadar MDK?

Este, dincolo de misterul titlului și în termeni „științifici”, un 3rd person/1st person view, 3D shoot'em up. În termeni mai puțin pretentioși și păsărești (pentru cei neavizați) este un joc în care îți conduci personajul privindu-l de undeva din spate, în care, din când în când, ai ocazia să privești chiar prin ochii acestuia și unde scopul principal este să treci peste ce-ți stă în cale, indiferent care ar fi ea

Banal, ziceți? S-a mai făcut, spuneti? Un soi de Crusader combinat cu DOOM, ați rostit? Greșit! Până însă la a vă arăta de ce atât de greșit, lăsați-mă să vă plictisesc un pic cu povestea

Deodată...

Descoperiri oamenii universului viitor niște minuni de natură energetică, un soi de „tuburi” de energie pură hălăduind prin spațiu. Peste un interval destul de scurt, Pământul are norocul să întâlnească o astfel de

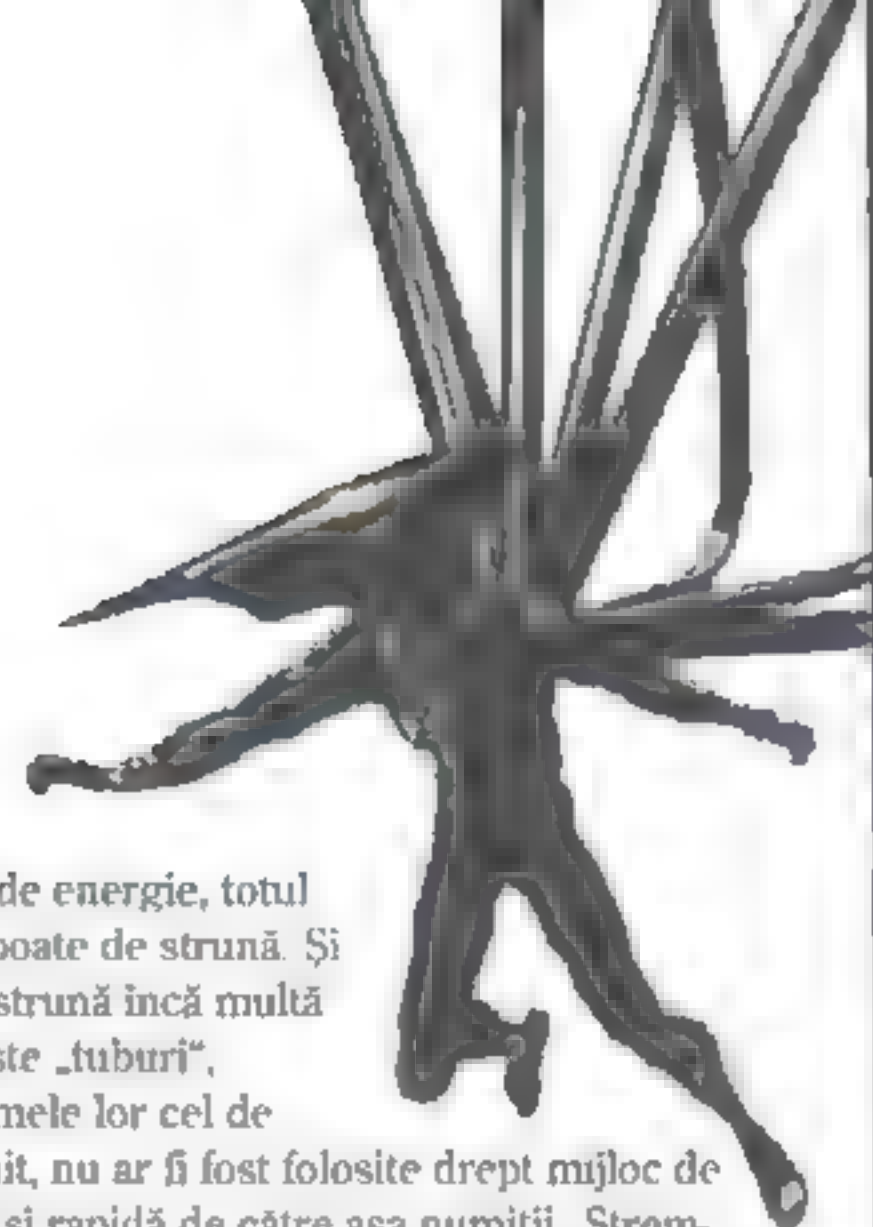
sursă nelimitată de energie, totul mergând cât se poate de strună. Și poate ar fi mers strună încă multă vreme, dacă aceste „tuburi”, „Streams” pe numele lor cel de pământeni atribuit, nu ar fi fost folosite drept mijloc de deplasare ieftină și rapidă de către așa numiții „Stream-Raiders”, tipi asemănători ca structură psihică, într-o prea mare măsură, cu vikingii secolelor X-XII, pentru a fi niște ființe binevoitoare și dornice de o conviețuire pașnică.

Așadar, noii sosiți extraterestri, au construit orașe plasate pe platforme gigantice, ce se deplasează la suprafața Pământului, distrugând fără mare discernământ, ființe vii sau lucruri mai puțin vii

Și totuși, tam-tam... pe o orbită în jurul Terrei se află în siguranță Max, un câine puțin creat pe cale genetică, Dr. Fluke Hawkins, un geniu nebun ca toate geniile comerciale și Kurt - tu - un nebun genial, ca toți nebunii comerciali. Puțin încântați de prestația alienilor de dedesubt, cei trei hotărăsc să-i potolească pe aceștia. Păi, și-au zis, hai să le-o coacem. Și pentru că n-aveau cuptor cu microunde... te vor folosi pe tine

Original

Ideea de bază din MDK, aceea care-l face atât de diferit față de alte jocuri 1st person de până acum, este faptul că lupta se duce într-un decor lipsit de obișnuitele camere, uși, coridoare, ci într-un spațiu imens. Există două moduri în care îți poți folosi arma/armele. Fie tragi „de la șold”, ca să zic așa, fie folosești modul „sniper”. Modul „sniper” înseamnă că-ți montezi arma pe față și privești practic prin țevă. Următorul element care vine să ne tulbure, este capacitatea de zoom. Așa... în cifre, zoom-ul „merge” până la X100. Asta înseamnă că poți să ochești între ochi unui inamic aflat la 2km distanță și poți să tragi mai aproape de stângul decât de dreptul, dacă așa ai chef



Kurt poate ghici oricui
viitorul dacă se uită în
ochestia aia. Ba, îl poate
stăpîni întru totul



Chestia asta cu zoom-ul dă o senzație absolut bestială, aceea că poți să dobori inamicii unul câte unul, fără ca măcar aceștia să-și dea seama că ești prin zonă. Asta cel puțin în prima fază.

Engine-ul folosit este bazat pe, de-acum clasicele și indispensabilele - pentru un joc bun - poligoane cu texturi, iar mișcările personajelor se vede cât de colo că sunt lucrate pe principiul „omului împănă de senzori”. Pe lângă arma de bază, găsești în timpul jocului tot soiul de scule de doborât băieți răi sau, după caz, tancuri, ziduri sau cazemate rele. La capitolul explozii, schije, fragmente rotindu-se prin aer, roți sărind care-ncotro, carcase carbonizate, engine-ul se descurcă mai mult decât onorabil, efectul obținut, acela de haos provocat cu bună știință, fiind foarte bine pus la punct.

Kurt eroul, singura speranță a omenirii etc, etc, are în dotare, pentru a fi o șansă cât

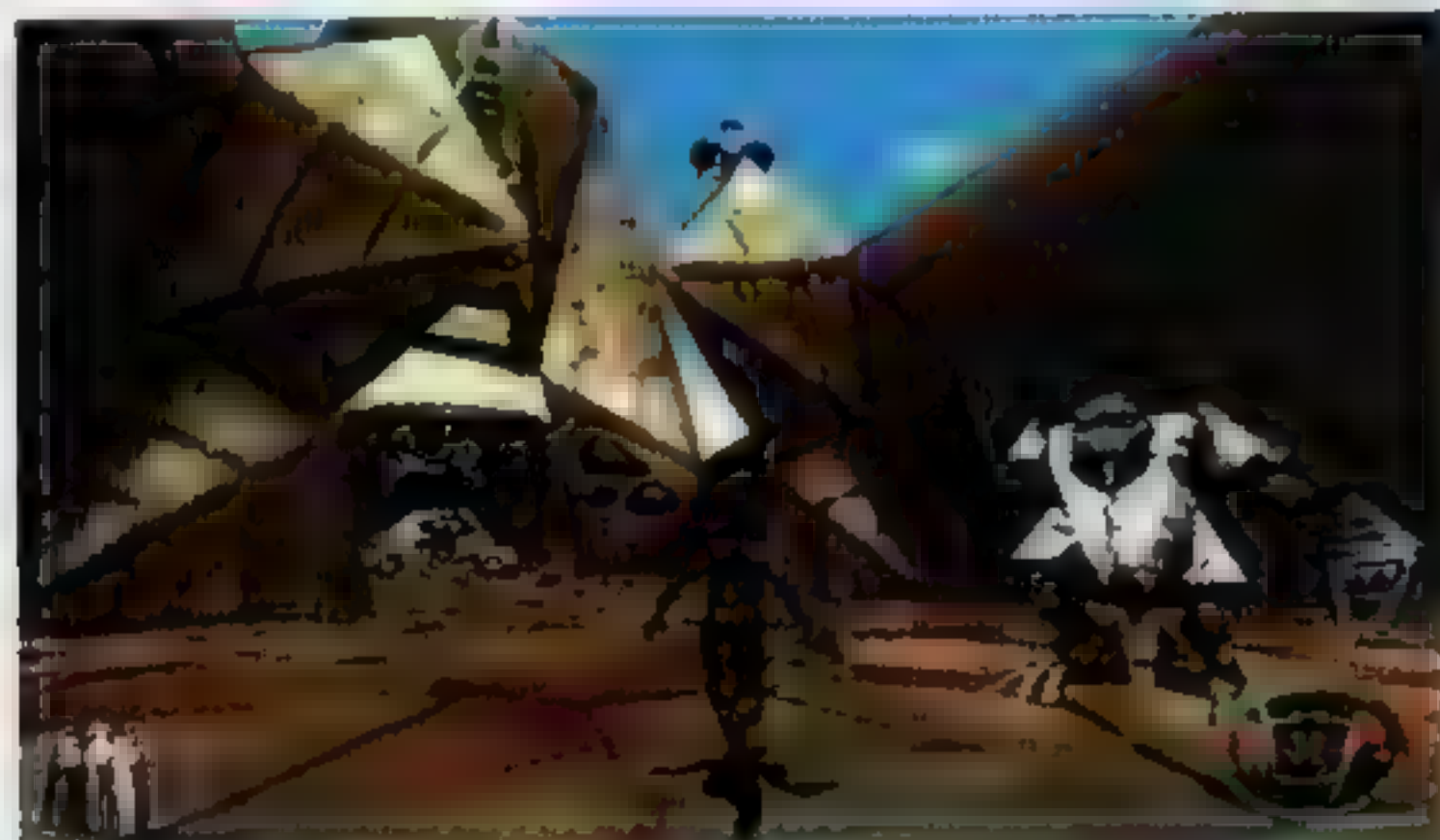
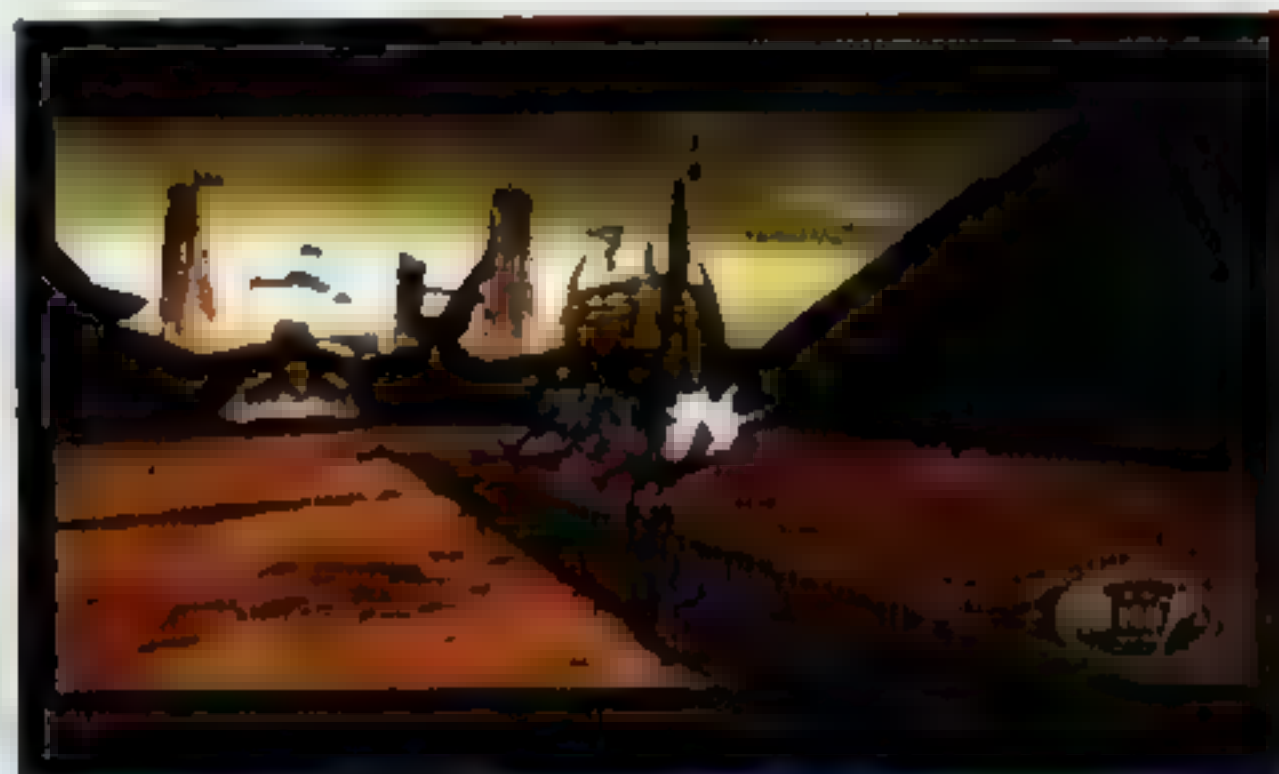
de cât reală, un set de mișcări ce includ, saltul cel de bază și fuga cea și mai de bază, precum și o parașută dubioasă ca aspect, dar care permite o planare lină și ușor controlabilă, atunci când este nevoie. Sări, planezi, tragi, te-ascunzi, schimbi arma, tragi, înghiți în sec, lei trei guri de apă, mergi, zoom-ezi, te minunezi...

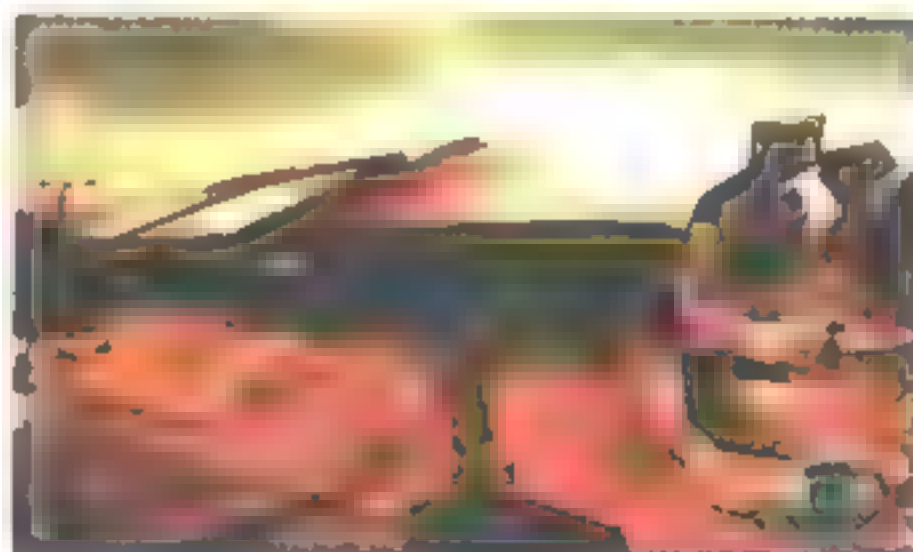
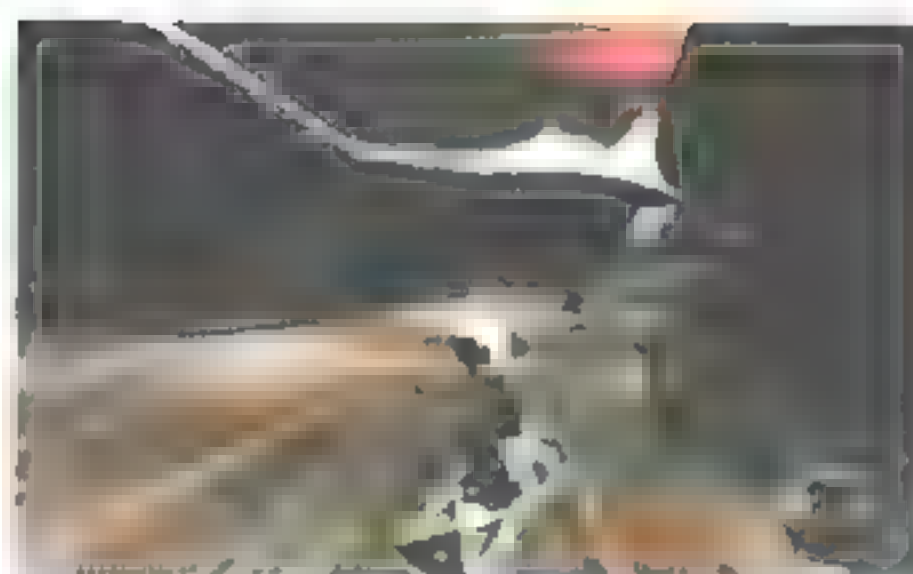
Și niște mlote, vă rog

Fără nici urmă de îndoială MDK reușește să îmbine și să echilibreze cele

Sun, jo, atânga sau droap-le, oriunde ne-am uita: aceeași demență. Și totuși demența asta, abechi izbită într-un singur joc, MDK.

„Jocul? Absolut bestial. Nu-l dau sub 90 nici dacă mă luați la bătaie.”



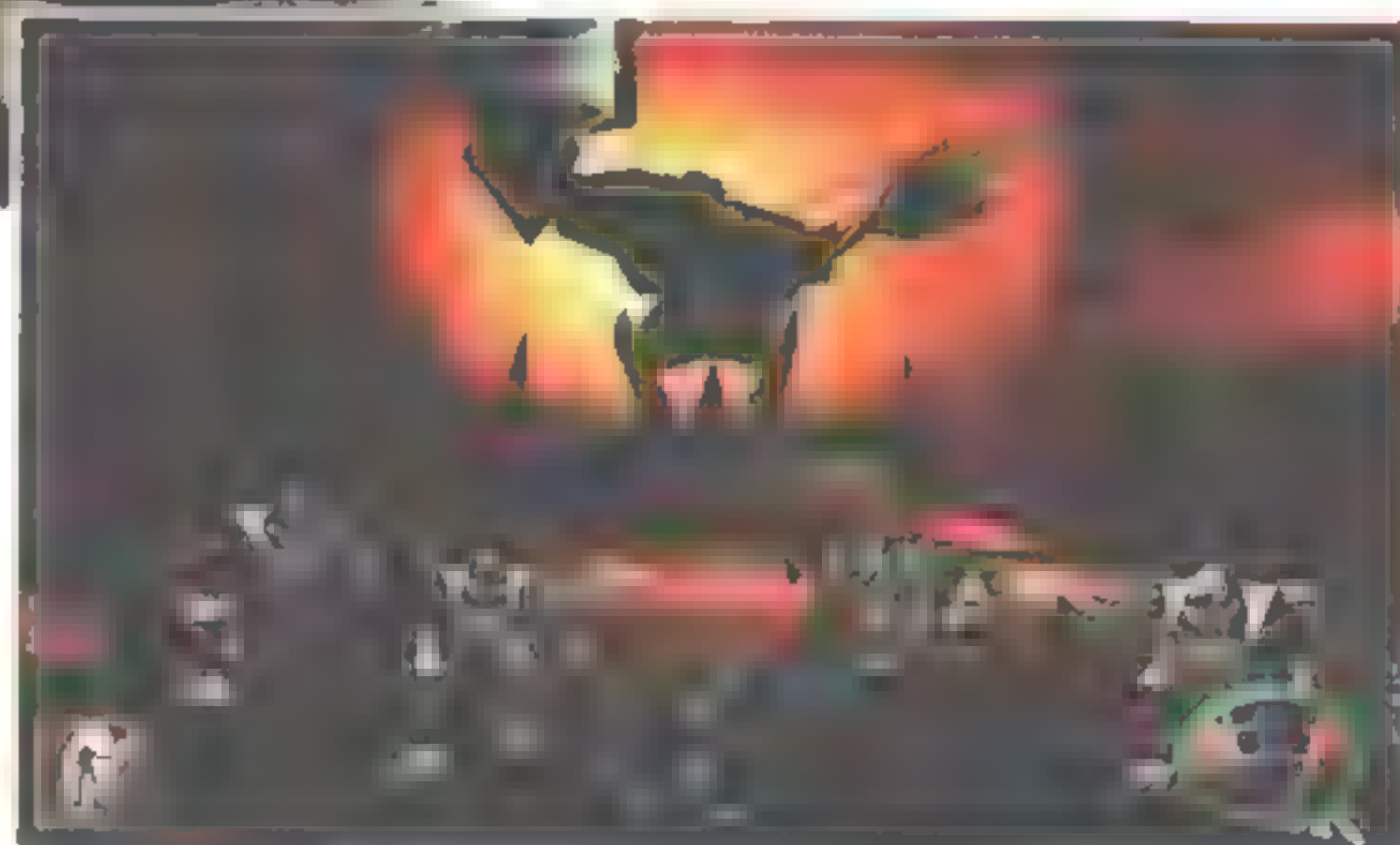


două aspecte atât de căutate la toate jocurile. Dinamismul, acțiunii și părțica de strategie, acel ceva care se află dincolo de vederea 3D și mișcarea rapidă a electronilor prin neuroni. Poți studia situația de departe, că doar de-aia poți să vezi culoarea ochilor unui inamic aflat la kilometri distanță. Există și un „air strike” pe care-l poți folosi unde crezi de cuvință. Există locuri vulnerabile și puncte cheie ale unei anumite scene de luptă. Degeaba omori inamici cu grămada dacă nu observi că trebuie să tragi în treaba aia de colo, care de fapt... și uite-așa. Inamicii au, din ce-am văzut până acum, un AI destul de bine pus la punct, știu să se ferească ba chiar și să-și rădă de tine, atunci când se cred la adăpost.

Pe total, combinația dinamism-tactică este unul din punctele forte ale MDK-ului, dincolo de performanțele tehnice și de scenariul puțin desuet.

E greu să spui absolut sigur că un joc este

Fantezie pe toate planurile, atât la design-ul interfeței, al monștrilor sau al misiunilor



fantastic. Dacă ești tu ăla anormal? Din ce-am văzut/jucat/auzit însă, MDK nu are mari șanse să scape de calificativul de „hit” și tare-mi pare bine. Pentru noi toți. Go.

cât și al peisajului în care are loc lupta. Sau, hai să-l spunem demență, e mai pe-aproape



GAME OVER
Cool

94

Extraordinar ca
realizare, feeling și
doar...
Nu te lăsa de-
cătut că mai
pauză la capitolul
System
Requirements

Krush Kill'n Destroy

Prima dată a vout Paul la mine și mi-a spus: „O să apară K.K.N.D.”. Zic: Ce-i aia cacaendo?”. „Krush, Kill 'n' Destroy, e strategie în timp real, care, cică e să dea cu capul de porci și mulțime de producători”.

Apoi a fost noaptea petrecută la redacție (nu e-ar fi prima), în care pe Andrei l-a furat somnul, iar pe mine Command & Conquer-ul. În care m-am întâlnit prima dată cu unchiu „Krush”.

Spre dimineață, apare Andrei în pragul ușii, cu niște ochi roșii și cu o siluetă de zombie, de s-ar fi putut ascunde cu ușurință în ciroș și spune: „Ce joci acolo?”. „Norton Commander, zic, vrei și tu?”. „Lasă bancurile tămpitel Ce director e ăla?”. „KKND la botezat tata lui, să-ți zic pe litere?”. „Litere ești tu! Tu și-ți ce-i aia? E instalat-ul de la K.K.N.D.1 Nai să-l vedem!”.

Și uite așa, eu dând din „maus” și Andrei dând din gură, am făcut noi cunoștință cu K.K.N.D.

E vorba de un joc gen „Command & Conquer”, adică în care trebuie să construiești clădiri care să-ți ofere diferite tipuri de unități spre producere, unități folosite pentru liniștirea definitivă a adversarului, care încearcă să facă și el același lucru. Mă opresc aici pentru că majoritatea voastră cunoașteți C&C-ul cel puțin la fel de bine ca mine.

Într-un viitor apropiat, după un sever cataclism nuclear care a ucis mai bine de câteva miliarde de oameni, restul a reușit să supraviețuiască alegând două căi.

O mică parte din oameni s-a refugiat în adăposturi subterane, dispunând de mari rezerve de hrană și apă. O altă mică parte a reușit să se adapteze condițiilor dificile de la suprafață, mutațiilor îngrozitoare cauzate de radiație, animalelor și florei teribile transformate de puterea scăpată de sub control a nanotehnologiei. Cei mai slabi au murit, iar cei mai puternici au construit o societate bazată pe un inflexibil Cod al Războinicului. Încet, încet au reușit să îmblânzească o parte din animalele mutante din jurul lor și să redescopere unele din vechile tehnologii.

Totul a evoluat sub un oarecare echilibru până când locuitorii adăposturilor au dorit să redevină stăpâni unici ai planetei. Forțați de epuizarea resurselor au revenit la suprafață și uzând de toate mijloacele tehnice pe care le-au salvat de cataclism au pornit un război necruțător împotriva celor de aici. S-



Grația nu are multe puncte slabe, bases... e chiar foarte bună, chiar dacă e cam statică.

au autointitulat „Supraviețuitori” iar ceilalți s-au numit „Evoluți”, prescurtare a termenului de „mutant”. Opunându-le un straniu melanj de tehnologie și monștri mutanți, „Muții” au dovedit în scurt timp că au sorți egali de izbândă în lupta pentru supremație.

Cam așa sună scenariul jocului. Să vedem acum ce oferă jocul în sine.

Pornești misiunea dispunând de un Clan Hall (presupunând că alegi tabăra „Muților”), clădirea „de bază” care îți permite, la început, să produci vreo câteva tipuri de infanteriști, plus clădirile. În continuare ți se deschid în față mai multe posibilități, dar cel mai indicat e să te apuci să faci „bani” (prin bani înțelegând lucrul ăla, oricare ar fi el, care îți permite să construiești, creezi, procreezi tot ce mișcă sau nu) exploatând resursa pe care ți-o oferă jocul: petrolul. Modul de exploatare al acestuia e un pic mai laborios, fiind necesar un „Blacksmith” care să facă un „Derick” (adică un fel de sondă pliată și pusă pe roți) și o centrală care convertește petrolul direct în energie. Odată făcută centrala, îți este oferită în același pachet și o cisternă care să transporte petrolul de la sondă. Mai multe centrale, mai multe cisterne, conform principiului „Mai multe plicuri trimise, mai multe șanse de câștig”. Îmbucurător este faptul că propriile cisterne sunt perfect compatibile cu sondele adversarului, așa că poți să furi petrol de la sonda acestuia dacă o lasă (sau devine, heh, heh) nepăzită de un „GuardTower”.

Diverse animale mutante de care vorbeam mai

.....
„Hey, man, you know, I'm really OK
The gun in my hand will tell you the same...”

Offspring - „Bad Habit”



Reeping atacul, upgradez clădirea și abia apoi...



devreme, le aduci pe lume cu ajutorul unui son de țarc SF, numit aici „Beast Enclosure” „Alchemy Tower” te ajută să faci niște uprade-uri la diversele clădiri, oferindu-ți unități noi și alte beneficii pe termen lung.

Să trecem acum la unități. Clan Hall-ul construiește pe post de infanteriști, Berserker-i, un fel de trăgători cu arcu', aproape lipsiți de importanță strategică, Shotguner-i, a căror armă nu v-o dezvălui și Mekanik-i, pe care-i bagi în clădirile proprii de ți le repară și în cele adverse de le... Nu, de sabotat le sabotează sabotorii, că ai și d-ăștia

Dacă-l upgrade-ezi, Clan Hall-ul îți permite să pui la punct cuiburi de mitralieră și

Duse sunt vremurile când elefanții erau vânași cu cruzime. Acum aceștia au implantat un frumos tun și pot avea singuri grijă de propria piele. Ba chiar și de a altora

Pyromaniaci, mândrii flăcăi cu aruncătorul de flăcări sub braț, care sunt fantastic de eficienți în lupta corp-la-corp. Totodată cu upgrade-ul făcut Clan Hall-ului îți apar pe hartă mândre și punctiforme guguloaie - unitățile proprii și ale adversarului (dacă și pentru asta e nevoie de upgrade, quo vadis Domine?)

Blacksmith-ul cel fierar pe românește, construiește motociclete cu atas, una din cele mai rapide unități și Derrick-ul de care v-am zis mai devreme. După upgrade îi mai reușește câte un „Monster Truck”, un camion cu turelă, mitralieră și mult tupeu

De departe, cele mai KUL-e unități le ofera tarcul cu animale mici și mutate ușor spre monstruos. Acesta oferă următoarele

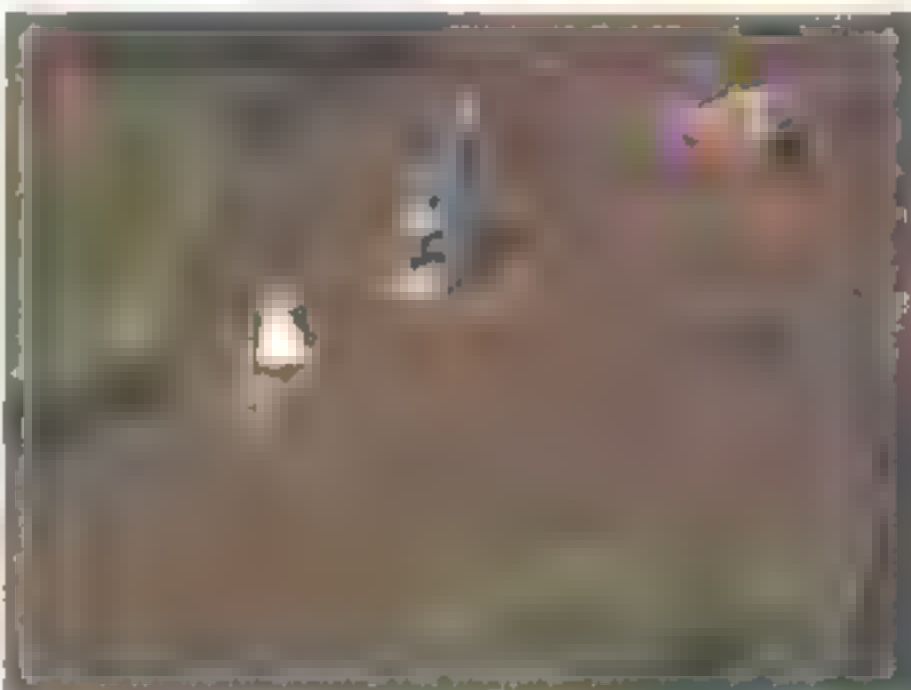
bunuri pe piața de larg consum: „Direwolf”, un fel de mărgelatu' călare pe un lup ceva mai mârșor, înarmat cu un shotgun în loc de flintă; „Giant Scorpion” care e ce-i spune numele, având în plus posibilitatea de a scuipa cu acid de un verde iarbă la distanță. Odată upgradată construcția, apare și „War Mastodont”, un elefant simpatic purtând o mare turelă cu două țevi în spate, în stare să convingă toți vânătorii că șansele de a obține genul respectiv de trofeu au scăzut considerabil

A șasea și ultima clădire e „Menageri”-a pe post de service pt. vehicule și doctor pentru animale

Ăsta ar fi doar începutul, clădirile producătoare de unități se pot upgrada de până la 5 ori (până la urmă) vărsând în luptă crabii cu rachete în spate, infanteriști cu grenade, rachete și puști cu lunetă, sabotorii (care, deși e nevoie de 3-4 ca să distrugă o clădire, când o fac îți oferă și bani pe ea și pot fi folosiți la întărirea clădirilor proprii), raiduri aeriene și trei tipuri de Guard Tower-uri, făcute de Clan Hall

De partea cealaltă, tipii autonumiți „survivors” se bucură din plin de avantajele tehnicii, unitățile echivalente celor enumerate mai sus având nume ca „Anaconda Class Tank”, „Autocannon Tank”, „Barrage Craft” etc și închipuind, n-o să vă vină să credeți, tot felul de tancuri, lansatoare de rachete, aruncătoare de flăcări și tot etc-ul necesar

Clădirile lor de produs vehicule cumulează funcțiile pitoreștilor fierar și ciobănaș-de-la-țarc, costăd, totuși, mai mult și au alte tipuri de Guard Tower-uri. În rest, totul seamănă, respectând bineînțeles design-ul, plus-minus unele mici amănunte de cost și alte caracteristici



Scene de luptă pe gura noastră de rai și pe piciorul său de plat. Și-l mai și furăm petrol de la propria sondă.





Interfața este foarte bine pusă la punct fiind cea mai bună până la ora actuală

Pupă realizare

Peisajul e SVGA și e foarte asemănător cu cel din C&C, cel puțin la partea de concepție. Există râuri care nu pot fi trecute decât prin „locuri special amenajate”, mici păduri care îți blochează accesul, dar asemănarea se oprește aici. Relieful e mult mai abrupt și mai bogat, plin de canioane accesibile și inaccesibile, poduri care poți să treci peste și pe sub ele și alte asemenea. Toate astea vin, natural, să dea un plus de farmec, strategie și culoare jocului.

Clădirile se construiesc tot la o, hai să-i spunem „pătrățică” distanță una de alta. Sonda nu este considerată clădire, singurul lucru pe care-l poți construi lângă fiind cuibul de mitralieră, probabil ca să-i împiedici pe vecini să-ți fure petrolul, care să consume și el în

timp, săracul.

Îmbunătățirea cea mai importantă a fost adusă interfeței. Nu modului de selectare a unităților, de formare a grupurilor sau altceva din același domeniu, ci meniurilor care permit construirea trupelor.

Ți se oferă maximum de vizibilitate asupra a ceea ce se întâmplă pe câmpul de luptă, meniurile fiind reduse la un simplu cârd de butoane pe partea dreaptă. Vrei să vezi harta? Apeși pe buton, o vezi, apeși iar, n-o mai vezi. La fel cu „banii”. Poți să construiești cu o singură fabrică mai multe tipuri de unități în același timp, chestia fiind valabilă și pentru clădiri. În plus, dacă vrei să faci x (până la 9, după care construiești la infinit) unități de un tip, click-ezi de x ori pe butonul respectiv, apare o cifră corespunzătoare și fabrica dă

drumul la producția de serie, nemaifiind nevoie să revii prin menu după fiecare mesaj care zice „Unit ready”. Meniurile fiind reduse ca mărime, nu e nevoie să scrol-ezi înnebunit (ca în C&C) după unitatea sau clădirea dorită.

V-am promis că o să revin asupra AI-ului și iată că o fac în picaj. O îmbunătățire este faptul că adversarul se retrage atunci când simte că o ia prea tare pe coajă și chiar mai contraatacă

atunci când își amintește. În rest totul e ca până acum : când îi trimiți undeva trupeții se înbulzesc, intră în tirul adversarului la fel de veseli ca în jocurile de până acum (nudaunume) și trebuie să le specifice clar să tragă în clădiri; cisternele se duc singure după petrol dacă acesta e prin zonă ș.a.

Lupta e destul de frumos animată, în pofida faptului că unitățile sunt făcute să se miște cam încet, probabil ca să nu trebuia să gândești prea repede și să-ți ia procesorul foc. Îmbunătățirea KOOL-ă a luptei e că unitățile cu turelă (mastodonții proprii de exemplu) continuă să tragă în ținta selectată chiar dacă merg în altă direcție (primesc un ordin, se retrag etc.). Altă îmbunătățire ar fi că, pe măsură ce-ți folosești un trupete, acesta devine „veteran”, adică trage mai bine și se regenerează după un timp.

Per total există 50 de misiuni pentru toată lumea, cu bază și cu număr fix de unități, cu cap concepute ambele, folosind din plin avantajele pregnantului relief. Mai există 10 hărți pentru rețea, care are 6 jucători maxim locală sau, natural, 2 prin modem.

Mi-au mai atras atenția muzicile hardcore supărate, sunetele îndeajuns de așezate, filmulețele haioase dintre misiuni și mi-a plăcut că, odată terminată o misiune, se salvează automat și poți s-o reiei când vrei.

M-au dezamăgit filmele de la sfârșit, că trebuie să apeși de două ori Esc-u' pentru a „schipa” introducerea și că nu-i place lui Șarpe că se mișcă prea încet.

Și-acum, ca să-l citez pe Paul, că tot mă enervează expresia, Go.

**„Chit că titlul e de dol lei,
jocul e bun. Nu e C&C dar
nici rău nu e.”**

84

Realizare bună și câteva idei noi, atât la interfață cât și pe domeniul strategic.

Viteză de mișcare prea mică. Peisajul e static rău de tot.



Pe câmp o gheretă, în ea un roboțel, pe roboțel, laseri, pe laseri-mi, un surâs

Prima hotărâre pe care am luat-o după ce am văzut jocul, după ce l-am jucat prima seară, a fost să-mi arunc toți colegii de redacție pe fereastră, dacă îndrăznesc să-mi dea sub 90 la scor. A doua a fost să mă arunc și eu, dacă jocul ăsta n-o să ridice popularitatea RPG-urilor cu cel puțin câteva procente.

Întotdeauna l-am considerat pe cel de la Blizzard niște mame profesioniste pentru că au reușit să facă istorie de-a lungul a două generații de strategii în timp real. Acum, când Diablo e terminat și „răul” deja făcut, calitățile lor de mari programatori, designeri și inovatori, le oferă un loc de frunte în lumea RPG-ului.

Diablo s-a născut din dorința firmei de a arăta că pot produce și altceva în afara strategiilor. Alina despre intenția Blizzard-ului de a produce un RPG, firma Condor din California și-a oferit colaborarea prezentând proiectul unui foarte original, un fel de melanj între Ultima și Crusader, dar la fel de dinamic și de furios ca DOOM-ul după spusele lor. Dacă nu l-aș fi văzut m-aș fi scărpinat gândurile în barbă, nelămurind cum naiba poți aduce un roleplay la jucabilitatea furenie a DOOM-ului. Acum însă...

Zis și făcut. Proiectul a fost acceptat, Condor și Blizzard au pus bazele unei firme numite Blizzard North, promițând un RPG impresionant.



„With way is the right path, as I stand upon
this chaotic cross road of fate...
How many ways are there to roam
on this dark and damned road of fate.
There are many ways, my son,
to find where the souls of Demons roam...
But it takes only one second of despair and of doubt
until at last, your soul they will gain...
Inherit these lands, these things, these dreams
that are yours, forever, to adore.
For there is no life, in the depths of chaos, my son,
for you to explore...”

The Initiate - C. Vincent Melzer

POVEȘTE

De la începutul începutului, în universul lui Diablo, a existat o luptă continuă între Îngeri și Demoni, numită „The Great Conflict” și cauzată de naturile contrare ale acestora, ca și de dreptul câștigătorului de a stăpâni lumea după Apocalips. Odată cu apariția Omului conflictul a ajuns într-un impas. Pentru că oamenii aveau însușirea unică de a putea alege între cele două Puteri, ambele tabere și-au dat seama că acestea sunt cheia victoriei și și-au trimis emisari în regatul lor. Etapa aceasta a conflictului poartă numele de The Sin War. Demonii au încercat prin teroare să-i oblige pe oameni să li se alăture, iar îngerii au încercat să-i protejeze pe muritori. Metodele îngerilor, pline de severitate și de asprime, n-au făcut însă altceva, decât să-i



îndepărteze pe oameni.

Conflictul a continuat, devenind însă vizibil doar pentru o parte din oameni, câțiva inițiați care s-au alăturat fie unei tabere fie celeilalte: Magicieni sau Vrăjitori, cum au fost cei ai clanu-

D I A B L O



lui Vizjerei, au studiat Demonii, le-au învățat puterile și slăbiciunile, au învățat cum să-i invoce sau controleze.

Cei trei conducători ai Iadului, Mephisto - the Lord of Hatred, Baal - the Lord of Destruction și Diablo - the Lord of Terror, au văzut în oameni rezolvarea conflictului și și-au îndreptat atenția către aceștia. Doi dintre lorzu mai slabi, Belial și Azmodan, au reușit să-i convingă pe ceilalți că celor trei conducători le e frică să continue lupta și au pornit un război intern care a dus la exilarea celor trei în lumea oamenilor, sub formă de spirite.

Ajunși acolo, cei trei lorzi au făcut ce știau mai bine, câte un război, câte un om posedat... secolele au trecut.

Până când pe scara istoriei a apărut un ciudat și până atunci obscur, ordin de magi, numit Horadrim. Despre frăția secretă pe nume Horadrim nu se știe prea multe. Se pare că a fost fondat de un Înger numit Tyrael prin unirea mai multor clanuri de Vrajiitori ai Estului îndepărtat. Ceea ce se știe sigur este că scopul și soarta le-a fost să întemnițeze cele trei mari răuri cu ajutorul puternicelor artefacte numite



Soulstones. Mănuite cum trebuie, aceste pietre, capabile să rețină în interior orice rămas fără trup, au dus la capturarea și întemnițarea lui Baal și Mephisto între dunele Deșertului Estic.

Diablo și-a căutat salvarea în Vest, dar n-a făcut decât să-și amâne puțin condamnarea, în cele din urmă fiind și el întemnițat de Horadrim, lângă râul Talsand.

În acest loc, călugării Horadrim au rămas să păzească sufletul captiv al demonului. Au construit o rețea de subterane, unde să țină închisă periculoasa putere a pietrei închisoare. Deasupra au zidit o biserică.

Anii au trecut și membrii Ordinului, odată scopul lor atins, s-au împuținat, iar Ordinul, fără urmași, a căzut în obscuritate.

În jurul ruinelor vechii biserici s-a înfiripat un sat, Tristan. Pe străvechea temelie a fost construită o nouă biserică, iar pacea se părea că va fi definitivă.

Până în ziua când Lazarus, episcopul regelui acelor locuri, a căzut sub influența încă mare a lordului întunecat și a fost convins de acesta să-l elibereze. Deși slăbit de lunga întemnițare, Diablo și-ar fi putut recăpăta întreaga forță, odată cu găsirea unui corp pe care să-l locuiască. Atenția i s-a îndreptat chiar către regele Leoric însuși, dar datorită psihicului deosebit de puternic al acestuia, n-a reușit decât

să-l arunce pe drumul fără întoarcere al nebuniei. În fața insuccesului, Lordul Terorii și-a îndreptat toate forțele spre tânărul prinț Albert. Lipsit de puterea psihică a tatălui său, Albert a fost repede atras în subterane, pervertit și transformat într-un simplu receptacul pentru entitatea care sălășuia acolo.

Zguduit de această ultimă lovitură,

Leoric își acuză proprii înalți cavaleri de înaltă trădare și ordonă uciderea lor. Convinși de nebunia regelui lor, cavalerii îl capturează, îl execută și-l înmormântează în subteranele bisericii, pentru a stăvilii răul. Ultimele cuvinte rostite de Leoric aveau să fie un blestem ce condamnă

Lupta folosind magia poate fi uneori singura soluție pentru oricine, dar pentru un vrăjitor este, de obicei, cea mai indicată

Aparenta fragilitate a personajului feminin, n-er trebui să înșele pe cei obișnuiți cu RPG-urile. Fată, fată, da'... he, he, he.

sufletele foștilor lui paladmi să-l slujească după moarte.

Monștrii care-i urmaseră în exil pe cei trei lorzi, încep să se adune în subterane pentru a-l sluji pe cel care se eliberase. Terorizați de straniile apariții, oamenii încep să părăsească satul, ducând cu ei zvonurile despre întunecata putere ce crește în întunecimile de sub biserica părăsită.

Nimic nu părea să-l poată opri pe Diablo din drumul său spre victorie, până când un călător ciudat apărui în Tristan...

TEHNICU' TEHNICU'

„Meștere, nu da drumu' la turbină că sunt înăuuuuu...”

(banc de pe la noi)

Diablo merge bine sub Win95. Numai că-ți trebuie mult RAM, CD-ROM rapid și/sau multă răbdare. La modul serios, dacă nu ai un CD-ROM rapid, până încarci un nivel, poți să mănânci ceva dacă te miști destul de rapid. Cât despre RAM, dacă e puțin nu merge bine Win95-ul așa, singur, darămite jocul.

O altă dificultate, mai mult sau mai puțin tehnică ar fi sistemul de salvări. Odată început jocul, nu poți face decât o singură salvare, neavând astfel decât un singur nivel de „UNDO”. Soluția ar fi să copiezi salvarea în altă parte și să o suprascii.

S-a acordat mare atenție multiplayer-ului. Se pot juca 4 oameni în rețea locală, 2 prin modem și, foarte important, oameni din lumea largă prin serviciul BATTLE.NET. Pentru toate metodele există posibilitatea jocului cooperativ sau după metoda „dă-i la cap”.

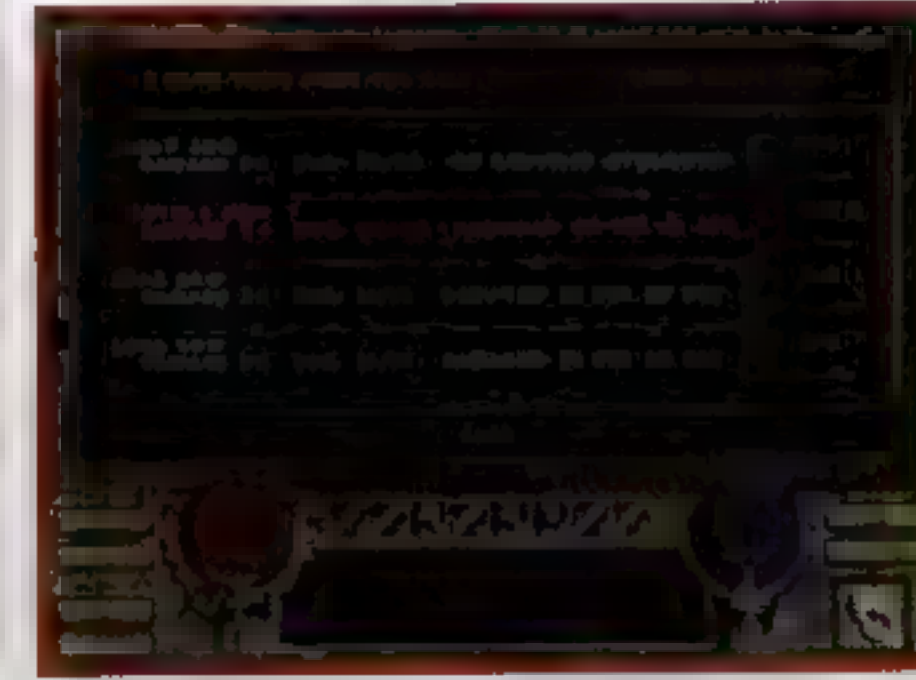
Pe partea de realizare tehnică efectivă, adică grafică și sunet, eu personal n-am fost în stare să găsesc vreun cusur nemernicului de joc. SVGA, finețe, stil, design, atmosferă. Muzica este excelentă, cât despre sunete și voci, creatorul sonorizării Warcraft-ului nu avea cum să se dezmintă.

TO BE OR NOT TO BE A RPG

„He was skilled enough to live lived still, if knowledge could be set up against mortality”

W. Shakespeare

Faptul că explorezi labirinturi e obișnuit într-un RPG. La fel faptul că ai de măcăcelărit o





armată de monștri din ce în ce mai feroci, pe măsură ce intri tot mai adânc în dungeon, folosind arme, diferite artefacte pe care le găsești la fața locului sau magie, ca în cazul de față.

Definitiv pentru un RPG e faptul că poți controla unul sau mai multe personaje care dispun de o serie de caracteristici (forță, dexteritate, experiență etc.) pe care și le dezvoltă funcție de evoluția jocului.

În Diablo, poți alege între trei tipuri de personaje, poți controla doar unul în timpul jocului și, spre deosebire de RPG-urile clasice, punctele de experiență acumulate le poți adăuga la abilitatea pe care o dorești dezvoltată (dat cu magie, dat cu parul...).

Blizzard a considerat că unul din marile neajunsuri ale unui RPG este că, la fel ca în cazul quest-urilor, odată terminat și plăcerea explorării aproape dispărută, interesul pentru jocul respectiv scade aproape de zero. Labirintul e întotdeauna același, obiectele „acelea” sunt „acolo” și trebuie duse „acolo”, de fiecare dată când îl începi,

presupunând că faci acest lucru.

Diablo dispune de un Random

Generator, care folosind o bancă de date conținând texturi, personaje, dialoguri și, mă rog, tot stuff-ul electoral, generează de fiecare dată alt labirint, cu creaturi și obiecte altfel dispuse și, bineînțeles, altă arhitectură. Dar asta nu e tot. Cei din satul de la suprafață pot să te roage într-un joc un anumit lucru și cu totul alt lucru într-un alt joc. Te pot ajuta într-un fel sau altul. De exemplu, jucând cu un warrior, Griswold, fierarul, mi-a povestit despre o nicovală magică ce ar fi permis fabricarea unei săbii capabilă să transforme în realitate zicala „una-i dai și popa-i cântă”. Altă dată, pe când eram Sorceror, am primit de la vrăciul satului un inel magic drept răsplată că am descoperit în subterane fantâna care otrăvea râul sătenilor (fantână pe care nu o întâlnisem în jocul anterior). Quest-urile pe care le ai de îndeplinit nu sunt totuși chiar foarte multe și le poți întâlni mai des, însă împreună cu obiectele unice și personajele cheie diferite, pe care le întâlnești în labirint, reușesc să ofere de fiecare dată un fir epic

La sfârșitul cărătonei te așteaptă Diablo și hoarda lui de demoni preferați

Una din configurațiile de bază ale inventarului înainte de întâlnirea cu Diablo. Mă rog, până la urmă s-a dovedit că tipul nu e chiar atât de rău

diferit jocului.

În Diablo există 200 de tipuri de creaturi și 42 de vrăji și nu prea ai cum să le întâlnești pe toate în timpul unui singur joc și se cheamă că pierzi o bucată de distracție. Chiar dacă nu ne aflăm în fața unui sistem perfect, Random Generator-ul, reușește să crească considerabil jucabilitatea și face un pas spre RPG-ul absolut.

STRUCTURA

Labirintul este structurat în 16 nivele, peisajul schimbându-se din 4 în 4, nivelurile 15 și 16, făcând excepție. Fiecare nivel are o poartă prin care se intră și una prin care se trece la următorul nivel. Odată cu schimbarea peisajului, în nivelul respectiv îți este oferită și o leșire direct către sat, lucru de bun simț de altfel. Accesul la nivelul următor nu este în nici un fel condiționat de o anumită „completare” sau „terminare” a nivelului curent. Nu, nu te forțează nimeni, însă creaturile din ce în ce mai numeroase și mai feroce, te vor lămurii repede că nu ai șanse dacă nu cureți fiecare nivel de monștri, bani și obiecte, pentru a obține experiență și fonduri necesare supraviețuirii. Vital este să te întorci din când în când în sat ca să cumperi licori, potțiuni și alte chestii dintr-astea, să repari armele uzate, să afli tot soiul de zvonuri interesante și să vinzi din obiectele nefolositoare. Te poți întoarce fie „cu piciorul” fie cu ajutorul unui „Town Portal”, o vrajă care, ca mai toate lucrurile, costă.

Ca o concluzie, pot spune că Diablo este o intersecție bine aleasă între RPG și jocurile de acțiune, cu elemente economice și care implică și puțină gândire, pe lângă rapiditate de „maus”

INTERFAȚA

Este o încercare reușită de a mări jucabilitatea. Începând cu un fel de „hotkey”-uri pentru folosirea mai rapidă a obiectelor, trecând prin modul de deplasare și terminând cu harta, interfața este cât se poate de apropiată de adevăr.

Ăăă... atât.

PERSONAJE



Warrior, Rogue și Sorcerer. Warrior-ul simbolizează războinicul în căutarea aventurii și, în calitate de războinic, stă cel mai bine cu forța și vitalitatea, potrivit cu dexteritatea și prost cu magia. Este cel mai bun în lupta corp la corp și dacă i-ai pus în mână o armă potentă, ai toate șansele să termini jocul cu el. Talentul caracteristic constă în capacitatea de a-și repara singur armele și armura, atunci când sunt uzate (există, ce-i drept, unele mici inconveniente).

Rogue reprezintă una din surorile frăției „Sightess Eye”, care au obiceiul de a umbla în lume sub aparența unor rătăcitoare fără căpătâi, după cum le arată și numele. Ghilda din care face parte a rămas renumită pentru priceperea elevelor sale în mânărea arcului, ca și pentru dezvoltarea unei ciudate vederi interioare care le poate arăta existența unor posibile capcane, lucru care constituie abilitatea specială a personajului. Deși nu la fel de puternică și avantajată la capitolul vitalitate, ea compensează printr-o dexteritate excelentă și printr-o mai bună cunoaștere a științelor magice. Lupta de la distanță, cu ajutorul arcului, reduce posibilitatea rănirii în luptă, dar nu toate creaturile se deplasează îndeajuns de încet ca să poată fi ucise până ajung la tine și, mai ales, nu toate folosesc numai lupta de aproape.

Sorcerer-ul este unul din magii clanului Vizjerei, ordin interesat în a-și spori cunoașterea în domeniul magiei și demonologiei. Și cum alt-

Vrajitorul, deși este ultra-supărat, se pare că tot mai are nevoie de câte ceva de la vrăjitoarea satului. Sau poate, așa... ca-ntr-o colegi de breaslă.

Hm, are ceva caracianistici demne de luat în seamă, chestia asta de-i zice „Veil of...”



găsești și folosești „staff”-uri, specializate pe anumite vrăji, care pot crea respectiva vrajă de un număr limitat de ori, fără să-ți consume mana. Asta până se golește și trebuie reincărcat.

În concluzie, vrăjitorul este cel mai dificil personaj. Necesită o bună cunoaștere a creaturilor sensibile sau imune la diferite magii, o economie de fier, dar este și cel mai spectaculos dintre toate trei.

Alte personaje în joc sunt cele pe care le întâlnești prin subterane și cele din sat. Aici, în minunatul peisaj ruralo-

mioritico-demonic, cei mai importanți sunt: fierararul (vinde, cumpără și repară arme), vrăjitoarea cea... buuună (vinde și cumpără chestii magice și încarcă „staff”-uri), vrăciul (te vindecă pe gratis și vinde poțiuni de însănătoșire) și înțeleptul cel misterios (contra cost, te ajută să identifice un obiect și să-l afli caracteristicile speciale). Mai există băiatul cel sărman cu picior de lemn, fără mamă, fără tată și fără copii, care-ți vinde chestii interesante la prețuri cel puțin la fel de interesante, hangiuul, hangita (sau ceva de genul), bețivul satului cel haios (bețivul, nu satul) și, bineînțeles vacile cele trei de pe câmpia impregnată pesemne de magie de lângă casa vrăjitoarei. Cele buuuune (vrăjitoarea, nu vacile).

O a treia categorie de personaje sunt, bineînțeles, monștrii. Respectivii sunt împărțiți în trei caste, fiecare alujind pe unul din cei trei lorzi. Sincer, până acum nu m-a bucurat mai mult că mă omoară unul de-a lu' Baal sau unul de-a lu' Mephisto. Ce trebuie tu să aflii sunt

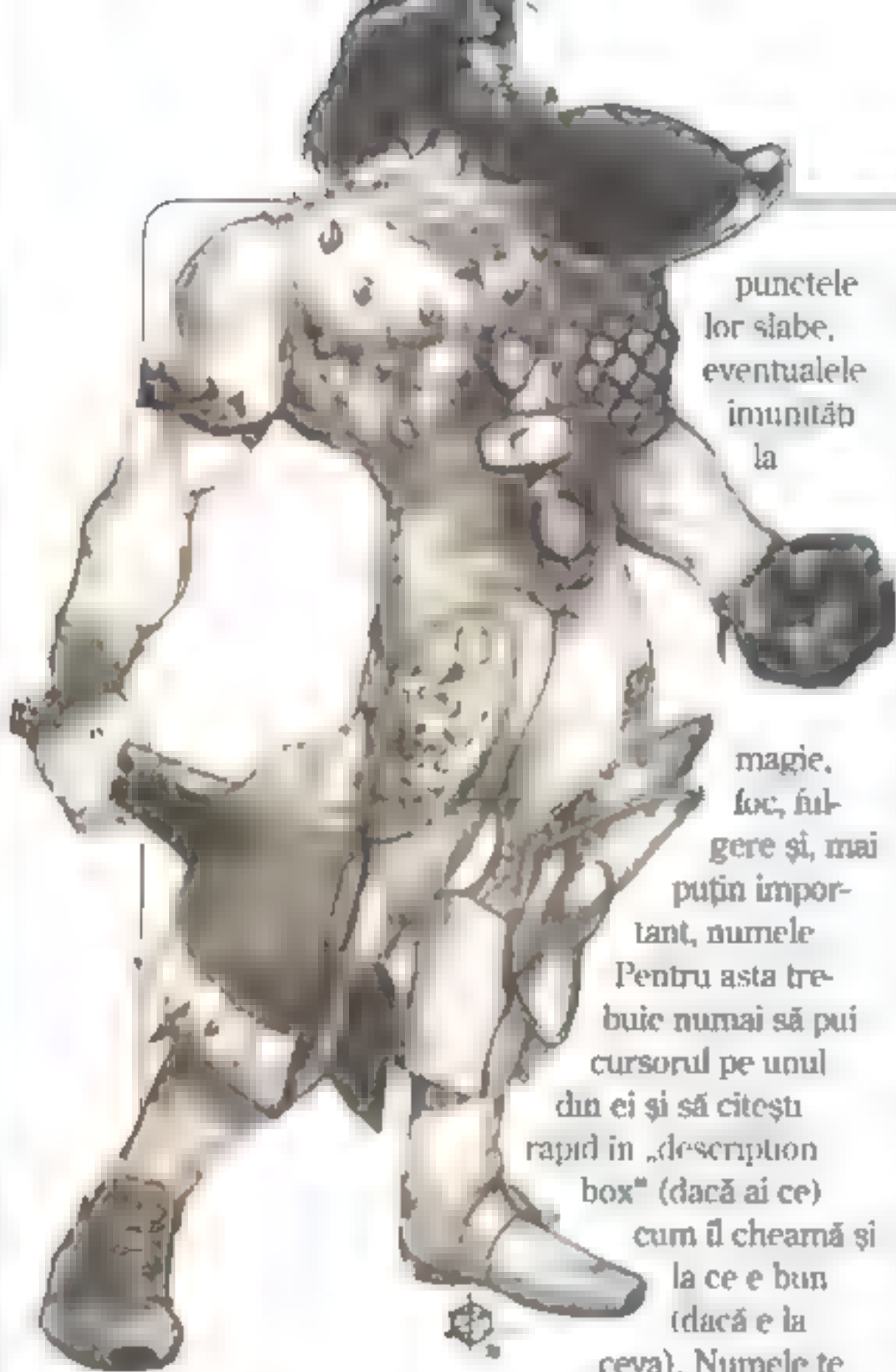


fel ar fi putut dobândi aceste cunoștințe, dacă nu trimițându-și oamenii să exploreze subteranele care au aparținut Horadrim-ului. Se bucură de o extremă abilitate în domeniul magiei, dar este foarte slab la capitolul forță și dexteritate, fiind egal cu Rogue în ce privește vitalitatea. Abilitatea specială constă în putința de a reincărca singur „staff”-ul magic. În lumea aceasta, bagheta magică a urmat niște stranii mutații, transformându-se din vergeaua mlădioasă cu steluță aurie la capăt, atât de obișnuită în filmele cu zâne, într-o adevărată bătă magică, de înălțimea unui stat de om, cu care poți să-i dai, la nevoie, adversarului în cap.

Lăsând gluma la o parte, și fiind oameni maturi și, pe desupra, serioși, în Diablo poți



Merita, micuță cu cap și coadă, aduce într-adevăr un ajutor.



punctele
lor slabe,
eventualele
imunități
la

magie,
foc, ful-
gere și, mai
puțin impor-
tant, numele
Pentru asta tre-
buie numai să pui
cursorul pe unul
din ei și să citești
rapid în „description
box” (dacă ai ce)
cum îl cheamă și
la ce e bun
(dacă e la
ceva). Numele te

impiedică să-i confunzi pe
monștrii asemănători, pentru că unii au niște
verșori asemănători ca formă dar mai supărați
ca acțiune. Care sunt mai predispuși la arc, care
la halebardă, care la zeamă de cuțit și ce obi-
ceiuri au, te las să observi pe propria-ți piele

O clasă aparte de personaje sunt cele
unice. Le întâlnești prin hrube și dialoghezi cu
ele mai mult sau mai puțin, funcție de nivelul lor
cultural și de gradul reciproc de simpatie. Îți
oferă tot soiul de lucruri, de la obiecte mirifice
la băte-n cap. Unul care apare întotdeauna este
Butcher-ul de la nivelul 2, pe care-l găsești în
biroul lui personal, și care-ți oferă cu mărînimie,
după ce-l omori, ce-i drept, un frumos și magic
satâr. Altul ar fi King Leoric însuși, prezent sub
formă de schelet damnat, la nivelul 4. Mai
zgârcit din fire, nu-ți oferă decât experiență.

OBIECTELE

Le poți fie cumpăra de la suprafață, fie găsi
în labirint, la creaturile ucise sau în cufere,
butoaie și cripte. Atenție, oameni buni, ele-
mente potrivnice partidului și statului au instalat
tot felul de capcane pe lângă criptele, butoaiele

și cuferele enumerate mai sus.

Obiectele sunt multe. Foarte multe
Începând cu săbii, topoare, buzdugane, arturi,
armuri (ușoare, medii și grele, cică), coifuri,
scuturi și terminând cu potpuri de viață și mana,
staff-uri, inele, amulette, cărți și pergamente
magice, plus banii, magici și ei în felul lor. Dacă
ne mai gândim că din fiecare există vreo trei,
patru sau mai multe tipuri, la care se adaugă
obiectele unice și neidentificabile, cu propriile
lor caracteristici, colecția devine impresionantă

Care sunt caracteristicile astea pe care ți le
pot oferi obiectele magice? Păi, ia ca toporul lui
The Butcher, îți oferă +10 la Strength și nu
numai. O amuletă îți poate oferi +2 la toate
atributele, un coif îți mărește raza vizuală (cer-
cul de lumină în care te afli), altul ți-l
mucșorează, dându-ți în schimb plus nuș' ce,
nuș'tunde și tot așa.

Armele și armurile au și ele caracteristicile
lor. Pentru arme cel mai important este cât de
tare dau în inamic, pentru armuri cât de tare
dau în lovitura inamicului. Mai toate obiectele
au un parametru Durability. Odată cu folosirea
unui obiect, acesta se uzează, până la a deveni
inutilizabil dacă nu e reparat. Singurii care pot
repara obiecte sunt Griswold, fierarul și
războinicul. Problema e că ițe dai bani fierarului
și obiectul e adus la valoarea maximă a dura-
bilității fie îl repari tu (războinic fiind) stricându-l
un pic astfel încât durabilitatea maximă este
diminuată ușor (ceva semănător se întâmplă și
cu baghetele magice reîncărcate de vrăjitor și
nu de vrăjitoare)

Majoritatea obiectelor (arme, armuri, cărți
magice) au niște „minimum requirements”. Nu
poți să tragi cu arcul cel șmecher pentru că ai
dexteritate 55 iar minimul este 75. Nu poți citi
cartea de magie ca să înveți vraja, pentru că-ți
trebuie 85 magie și tu nu ai decât.... Hm, aici ar
fi o șmecherie.

MAGIE

„Might and Magic are spokes on the same wheel
In having one, you lack both...”

În lumea lui Diablo, vrăjile pot fi produse pe
trei căi: cu o bagetă magică, cu un pergament
magic sau cu ajutorul celor învățate din cărțile
de magie.

Staff-ul am explicat cum funcționează.

pergamentul dispare odată vraja utilizată. Cărțile
de magie le poți vinde sau citi (caz în care dis-
par). Dacă pui mâna pe cărți de magie
conținând aceeași vrajă și le citești, nivelul vrăjii
respective crește și devine mai eficientă.

Cum am spus, nu ai mari șanse să întâlnești
toate vrăjile într-un singur joc, dar sunt câteva
care apar cu încăpățănare de fiecare dată.
Firebolts' este cu sfere de foc pe care le servești
adversarului în semn de prietenie. Lightning e
cam același lucru, numai că dai cu fulgere.
Healing-ul transformă mana în sănătate, că-i mai
bună decât toate. Town Portal deschide o poartă
către satul de la suprafață (ajunge numai pentru
un drum dus-întors, dar te scutește de a urca și
coborâ niveluri și de timpuri de așteptare impli-
cat). Identify-ul te scutește de a cere sfatul
înțeleptului din sat, atunci când vrei să afli ce
oferă un obiect magic neidentificat. Ei, ar mai fi
multe, dar găsiți singuri și experimentați.

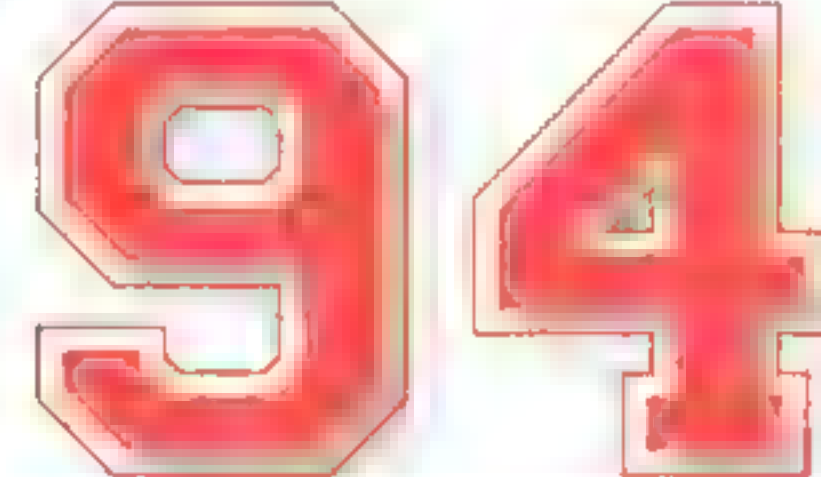
CONCLUZIA

Concluzia se cam desprinde singură, fără să fim
nevoiti să o trag eu. Totuși, pentru a fi cu una
impăcată o să punctez câteva chestii. Deci:

- joc extraordinar de bine realizat, sub toate
aspectele, tehnic, artistic
- îndeajuns de aproape de RPG și îndeajuns de
dinamic, ca să ofere satisfacție atât celor
pasionați de genul „calculat” al RPG-urilor cât și
celor care caută acțiunea
- are un nivel foarte ridicat al așa numitei juca-
bilități, interfața, generatorul de nivele și gradul
de dificultate fiind foarte bine gândite
- oferă posibilități foarte mari pentru jocul multi-
player
- poate unul din puținele jocuri pe care le poți
juca din nou de la capăt fără nici cea mai mică
teamă că ai să vezi aceleași lucruri
- singura problemă e legată de ancorarea în
Win95, mergând însă fără probleme sau bug-uri
E destul de clar acum, sper, că RPG-ist sau nu,
ai toate șansele să-ți placă Diablo. Rău de tot.



Precum legendarul Hagi Tudose
jucătorul de Diablo nu se îndură să
vândă din obiecte sau să cheltu-
iască banii pe prostii. Și uite-așa,
le depozitează pe unde poate.



Theme Hospital

Cine poate spune că nu a avut niciodată nevoie să meargă la spital cu o problemă apăsătoare? Nimeni. Bineînțeles că nimeni nu a fost mulțumit (și și-a manifestat nemulțumirea după puteri) de modul în care a fost tratat, însă există o vorbă veche, care recunoște că imi displace enorm, și care spune (citez din memorie): Nu judeca pe altul dacă tu nu ești în stare să faci ceva mai bun. Sânt sigur că nu vi s-a ivit ocazia să vedeți dacă aveți dreptul să judecați actul medical (mai bine zis management-ul medical) din România...

până mai ieri.



Prolog

După mega-succesul bătrânului Sim City, terți producători au încercat să rupă o bucată din succesul acestuia realizând joculețe echivale, iar în timp jucătorii s-au cam plictisit de avalanșa de clone care preluau ideea Sim City-ului și o dezvoltau dezastruos, direct proporțional cu coeficientul de inteligență al programatorilor. Iată însă că vine ziua de ieri (!) în care deschid o cutie mare verde pe care scria **Theme HOSPITAL** și undeva pe lateral **BULLFROG**. Nereușind să-mi imaginez ce aberație de joc ar putea conține *tema spitalului* instalez cu un gest nervos, dintr-o curiozitate copilărească, cei 50 (și ceva marunși) de Mo (full install) de informație fremătândă ca argintul viu, care făcea Windows-ul 95 să vibreze pe HDD. Începând să joc, fără prea mari speranțe la o revelație de ultim moment, descopăr că nu-mi displace de loc grafica acestuia și „colac peste pupăză”, așa cum eveam să concluzionez mai târziu, jocul chiar este interesant.

Jocul

Ideea este că tu te trezești într-o bună dimineață manager-ul (de ce oare am un sentiment profund de *deja vu*) unui spital și misiunea ta este (evident) să organizezi cât mai bine spitalul, de la construcție până la politica economică dusă de acesta. Inițial ai la dispoziție o incintă goală și începi prin fixa poziția



biroului de recepție, după care urmează camerele, în ordinea și forma dorită (GP's Office, General Diagnosis Room, The Ward, etc.). Birourile pe care le poți construi sunt organizate pe mai multe nivele Diagnosis (GP's Office, General Diagnosis Room, etc.), Treatment (Pharmacy, Ward, etc.), Clinics și Facilities (Toilets, Staff Room, etc.) și într-un final (deși nu este obligatoriu) vei ajunge să le construiești pe toate plus cele câteva pe care ai să le descoperi pe parcurs. Trebuie să angajezi apoi person-

Nebunia începe încă din meniu. Să vă explic? Neah, las' că vedeți voi.

Nu știu cum fac Bullfrogii, dar de fiecare dată le iese o grafică și o animație de nota ale...





alul, cât mai bun cu putință, după necesități. Toate acestea (sau o mare parte din acestea) trebuie realizate până la venirea primului client (clientul nostru stăpânul nostru).

Începând de la nivelul al doilea (pe primul nici nu îl iau în considerare, aș putea zice că se termină înainte de a pune mâna pe mouse) începi cu un singur imobil dar, pe măsură ce ai nevoie, poți cumpăra și alte imobile învecinate care nu costă prea scump și de care vei avea nevoie cu siguranță. Pentru a termina un nivel trebuie să îndeplinești anumite condiții care variază de la un nivel la altul și devin din ce în ce mai dificile (să vindeci mai mult de n pacienți, să ai cash mai mult de n \$, să ai o reputație mai mare de n puncte, etc.). Pe parcursul nivelului ai control absolut asupra spitalului, putând hotărî de la împrumuturile pe care le faci la bancă (extrem de avantajoase), la ordinea de așteptare a pacienților, pe cine angajezi, pe cine concediezi, etc.

Jocul în sine este paradoxal: deși grafica și animațiile hazoase și deosebit de bine realizate aduc cu un joc ușor digerabil, pe care îl joci din când în când pentru a te relaxa, la partea de strategie jocul se dovedește deosebit de precis și de realist (avantaj eu) cu importanță mare pe detalii aparent nesemnificative (de exemplu nu este suficient să „arunci” un calorifer undeva într-un birou, ci trebuie să vezi în ce punct acesta are eficiență mai mare). Tot atât de bine însă există momente în care totul începe să meargă atât de prost încât te simți efectiv copleșit de evenimente și primul sentiment este „Las’ că încep din nou, de data asta mai bine...” (avantaj ei). Un astfel de eveniment apare de exemplu în momentul în care numărul punctelor de reputație scade considerabil (atunci când mor pacienți în spital, când mai faci vre-o descoperire mai neortodoxă care intrigă opinia publică, când cularele sânt prea mici și aglomerația e infernală, etc.) și atunci dacă nu reușești să îl faci să crească rapid până la sfârșitul anului (cea ce garantat nu poți face dacă realizezi chestia abia în noiembrie) atunci nivelul e ca și pierdut pentru că după ce vezi Hall of Fame la sfârșitul anului apare un filmuleț care te prezintă aleatoriu: dezgropând cadavre în cimi-

*Aglomerație mare în Theme Hospital
Parcă-i zi de băici
De fapt, dacă ne gândim, e un spectacol continuu*

Mai vesele sau mai supărate, personajele din Theme Hospital îți dezvăluie starea de spirit cu ajutorul chestiilor alea cu aspect de dovlecei, pe care le au deasupra capului

tir, stând pe closet cu o revistă non-academică în mână, beat mort cu capul pe birou și încă câteva de gen, iar rezultatul este fără excepție concedierea ta

(adică tealea GAME OVER). Aceste fișe multe fac parte dintr-o suită de animații din joc sau complementare acestuia „gândite” și reușite pe măsură. Este interesant să vezi ce tratamente aberante atribuie jocul unor boli aberante, momentul morții unui pacient în care apar cele două posibilități (îi cresc aripi și se ridică la cer sau apare Moartea care îl ia cu ea în pământ) și alte câteva printre care și

comportamentul pacienților la toaletă.

Dar... Vorba lungă sărăcia omului, deci să nu lungim vorba degeaba (altfel ce rost ar mai avea să jucați jocul dacă eu v-aș spune cam tot aceleași lucruri existente în manual) și să mă rezum la câteva sfaturi utile sau inutile.

Staturi inutile

- începeți obligatoriu prin a poziționa Reception Desk la una din intrări și angajați imediat o recepționeră, altfel nu vă va călca nici un pacient pragul

- stabiliți dinainte planul „de bătaie” în funcție de spațiul pe care îl aveți, încercați să realizați o distribuție liniară a birourilor, pe etape, de la diagnosticare până la tratament, pentru ca pacienții să nu fie într-un permanent dute-vino îngreunând circulația pe culoare (la nivelele înaintate este vital)

- pentru a prelungi cât mai mult perioada activă a personalului medical nu vă zgârciți cu suprafața birourilor, dotați-le cu maximum de geamuri și instalați cel puțin un calorifer, o plantă și un extingtor în fiecare. Stressul anga-



jaților poate fi eliminat numai în Staff Room (dotată cu canapele, masă de biliard, televizor, plante, etc.)

- culoarele trebuie lăsate cât mai spațioase, bine dotate cu bănci pentru pacienți oboșiți, cu automate de bauturi (răcoritoare), cu plante și extincitoare

- când angajați oameni de serviciu este preferabil să nu îi lăsați să se ocupe de toate cele trei lucruri deodată (curățenie, udatul plantelor și repararea utilajelor) ci să îi specializați pe un singur lucru (de exemplu dacă am angajat zece oameni, patru îi folosesc exclusiv pentru repararea utilajelor «extrem de important», trei pentru udatul florilor și trei pentru curățenie). Se subînțelege că trebuie angajați suficienți oameni de serviciu în funcție de mărimea spitalului și numărului de angajați

- când un V.I.P. dorește să vă viziteze spitalul nu vă rezeziți să îi refuzați cu o *scuză stupidă*, iar când acesta se află în plină inspecție aveți grijă ca totul să meargă ca pe roate (sânt deosebiți de sensibili la prezența extincitoarelor și a condițiilor create pacienților)

- când construiți un Ward faceți camera cât mai mare astfel încât să vă încapă cât mai multe paturi, fără să trebuiască să angajați tot atâtea asistente

- nu vă rezeziți să concediați din personalul medical când **The Advisor** vă va anunța de exemplu că aveți prea mulți doctori. Nici nu știți când ai nevoie de doctori în plus...

- aveți grijă la cererile de demisie ale personalului pe motiv salarial, de obicei cei mai buni doctori (care trebuie evident păstrați) o fac. De asemenea nu strică câte o mărire periodică (chiar nesemnificativă) a salariilor, pentru ridicarea moralului angajaților

- verificați periodic lista cu oamenii care sânt angajabili. „Vânați” cu predilecție doctorii foarte buni sau orice posibil angajat la care se specifică că are *stamina* foarte bună (fac treabă cât trei)

- construiți cât mai din timp **Research Room** pentru a avea unde să trimiteți pacienți cu boli necunoscute, angajați cel puțin doi doctori pentru cercetare și specificați o valoare mai mare (recomand 25%) pentru **Cure Equipment** și **Diagnosis Equipment**, asta



O nouă privire asupra expresiei „Prins cu mâja-n sac”

pentru a descoperi mai rapid noi facilități de tratament și diagnosticare (raze X, scanner, etc.)

- nu vă grăbiți să măriți la limită viteza de simulare, ceva rău se va întâmpla înainte să aveți timp să reacționați

- pentru mai multă siguranță verificați singuri din când în când integritatea utilajelor. Dacă unul explodează atunci camera devine inutilizabilă (și nu poate fi distrusă)

- nu vă chinuiți să faceți ordine manual, mutând (ceva gen **drag & drop**) doctorii acolo unde nu sunt și este nevoie de ei, în cel mai bun caz ve-ți haotiza temporar munca a cel puțin doi doctori

- nu vă faceți probleme în privința banilor. Dacă ești strâmtorat nu ai decât să împrumuți de la bancă

- la un moment dat apar cutremure. Verifică după fiecare toate utilajele care se pot distruge și dacă este cazul comandați repararea sau chiar înlocuirea lor

- nu acceptați situațiile de urgență

decât dacă sunteți siguri că le puteți face față. Moartea pacienților la urgență va atrage după sine pierderea unor puncte semnificative de reputație

- la un moment dat apar șoareci în spital (nemulțumesc pacienții). Singura modalitate de ai extermina este să îi prindeți cu propriul *șoarec* și să operați un **click** când cursorul este în preajma lor (cursorul se transformă într-o țintă). Este destul de ușor, dar la un moment t1 vor apare alții...

Epilog

În final, atunci când totul merge ca pe roate în spital, nu vă risipiți timpul căutând cu disperare ceva care să meargă rău. Mai degrabă urmăriți show-ul pacienților în birourile doctorilor. Vă veți distra garantat... am zis!

Privire de ansamblu asupra domeniului stăpânit și de stăpânit.



84

Umor bine dozat și strategie destulă. În plus, realizați foarte ok.

Lucrurile evoluează un pic cam încet.

Fiecare lucru trebuie făcut la vremea sa!

ABONAMENTUL

E MOMENTUL SĂ-L FACETI !



Doriți să obțineți o reducere de
la publicațiile noastre? ☒ **DA !**

25%

Doresc să închei un abonament la revistele*:

BYTE 1 an
6 luni

Prețul Dvs.

36.000 ☐
18.000 ☐

PCREPORT 1 an
6 luni

27.000 ☐
13.500 ☐

CAD 6 apariții
3 apariții

20.000 ☐
10.000 ☐

* Vă rugăm să bifați căsuțele corespunzătoare și să expediați suma totală prin MANDAT POȘTAL sau ORDIN DE PLATĂ pe adresa
Computer Press Agora, CP 172/1, 4300 Tg.-Mureș, România
Cont: 31003017110178, Banca Transilvania, Suc. Tg.-Mureș.

Numele și prenumele:

Funcția:

Firma:

Adresa:

Cod poștal/Localitate:

Telefon/Fax :

V-am expediat.....lel,

cu mandatul poștal/ordinul de plată

nr.din data

☐ Doresc să-mi trimiteți și factură

Data Semnătura

Abonamentele la PC REPORT și BYTE România se pot încheia și prin rețeaua RODIPET S.A. la orice oficiu poștal din țară. În catalogul publicațiilor PC REPORT figurează la poziția 4150, iar BYTE România la poziția 4332. Cititorii din străinătate se pot abona prin RODIPET S.A. P.O.Box 33-57, fax: +40-1-312.94.32 sau 312 94.33, telex: 11995, P-ța Presei Libere nr.1 sect.1, București, România

Interstate '76

Drept să spun mă așteptam la un MechWarrior modificat. Și pe undeva chiar asta e. Mai e însă ceva: Un mic buton caracterizează puțin. Apăs pe el și în mijlocul unei lupte încrâncenate coechipierului meu îi arde de... poezie!

Interstate 76 este un simulator de mașină într-un peisaj poligonal „texturizat”, din epoca pantalonilor evazați, a Chevroletului, a floricelelor fluturașilor și a Vietnamului. Nici vorbă însă pe atunci de Windows95. Dar asta e altă rabiă.



Interstates 76 - Grafica?

Grafica a fost categorisită de 80% din persoane proastă, și de mine bună. Cum vine asta? Ei, toate poligoanele au fost puse în valoare de epoca titlului, care presupune un farmec din linii drepte și apoi „filmele” de început, sfârșit sau cele dintre misiuni, sunt de aceeași factură. Nu e nici o diferență între „intro” și joc, ca să zic așa. Sper că m-am făcut înțeles. Treaba asta face bine la empatie. Dacă s-ar mișca și mai bine ar fi fost chiar roz. Dar așa...

The Road To Hell

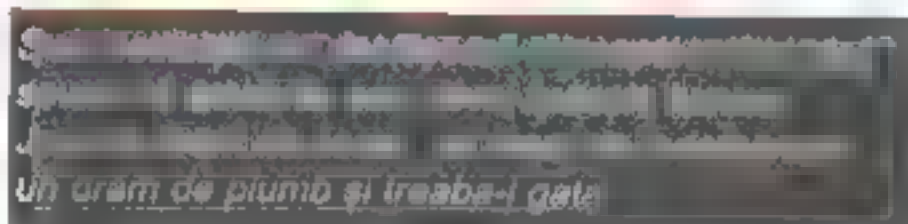
Obişnuiam, când scriam un articol despre un joc, mai ales în ultima vreme de când cu atâtea track-uri audio, să-mi pun muzica din joc. Acum am ales un Chris Rea, nu că muzica din I76 ar fi de lepădat ci... De fapt muzica, sunetele, și vocile sunt perfect alese. O muzică de-atunci, un accent de-atunci, un bălbăit de-acuma, și niște explozii din totdeauna. (Știți de când chinezii s-au jucat cu „chestia” în țărăniță și a explodat, sunetul s-a schimbat doar foarte puțin. Deh, tehnologia.) Și că veni vorba de explozii să vă spun că per total o mare explozie e la baza, sau la vârful întregului joc. Nici nu știu, să vă zic finalul? Neah, mai bine trag o lozincă: „Noi nu stricăm savoea jocurilor” Merge? O să va zic totuși ipoteza: O gagică bine dotată (cu: o mașină plină de mine - nu e vorba despre autor ci despre știți voi ce rachete, benzină și gloanțe în portieră, un colț și un sutien albastru... de fapt sutien n-are, dar ce are e frumos. Și albastru) e urmărită de o altă mașină. Tipa face o pană (un fulg pentru orice mecanic dar vezi tu nu prea era service acolo unde i s-a oprit rabla) și după ce strigă prin stație să comande o pizza - cred că era una scumpă că zbiera tare: HELP- bagă un umăr sănătos în portieră și se dă jos din jucărie. Se uită la câte gloanțe mai are, înjură (nu vă spun eu cum, că știți și voi cât îi duce pe

Sus: dacă e avea mașina echipată așa nu cred că mi-ar plăcea de semnul din roșu. Și-apoi, cine m-ar opri? Jos: stilul graficii e original și generează atmosferă



americani capul la așa ceva) și se joacă de-a 'ascunsa cu tipul îmbrăcat la costum, și cu un pistol atât de mic, că orice gagică ar fi râs de el. Problema e că tipa noastră n-a apucat să-l vadă bine. Înțelegeți voi: gagiul i-a tras-o pe la spate. Poți cred că în plămânul stâng, (raportul medico legal nu l-am văzut) căci ea se gândea tot la pizza aia și număra petale de margaretă. Nu e chiar așa, faza e chiar „cool” (n-am tradus nici înjurătura, nu traduc nici ce-a zis ăla care a venit să-o salveze, omul cu pizza). Fără atâtea brașoave vă spun că vine un negru cu părul mare, prietenul și coechipierul ei care are de acum sarcina de a te găsi pe tine, om pașnic, care din întâmplare ești frate cu victima, și să-ți lase povara faptelor de vitejie cu care se lupta frumoasa poligonală. Nefiind prea rotunjit nici tu, ești pus de către negru la încercare, după care, după ce negru se încurcă cu un glonț, tot din pistolul mic al moșului mafiot, te descurci mai... altfel.





God's Great Banana Skin

„Să lăsăm însă povestile nene Catavencule“ și să revenim la joc. Vreo 18 misiuni mari cât o zi de post și nici prea ușoare, o interfață care ar necesita un joystick cu hat, throttle & stuff, nu prea bine optimizată pentru mouse și care necesită câteva modificări dacă esti un prăpădă de gamer cu tastatura lipită de degete. Jocul vine pe 2 CD-uri, unul de instalare și altul de joc. Metodă arduă! Engine-ul de simulator de mașină foarte bine făcut, frâna de mână acționând cum trebuie, hopurile dâmburilor, vâile dealurile și peisajul miorare clonate la americani în marele desert, cu micile canioane, prapăstii de mai

moare dragul când nu-l mai ține frâna sau când nu știe cum să ia o curba. E vară e frumos, noapte sau zi, claxonezi aprinzi farurile și-ți spun și cum e jocul. Vrei?

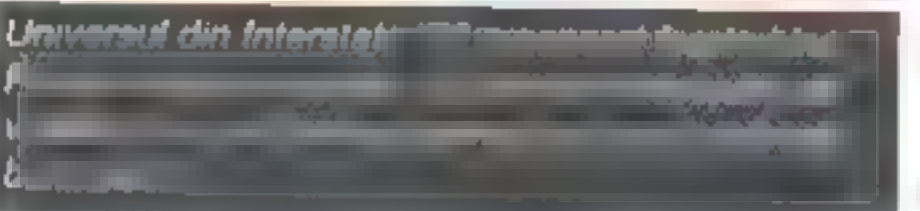
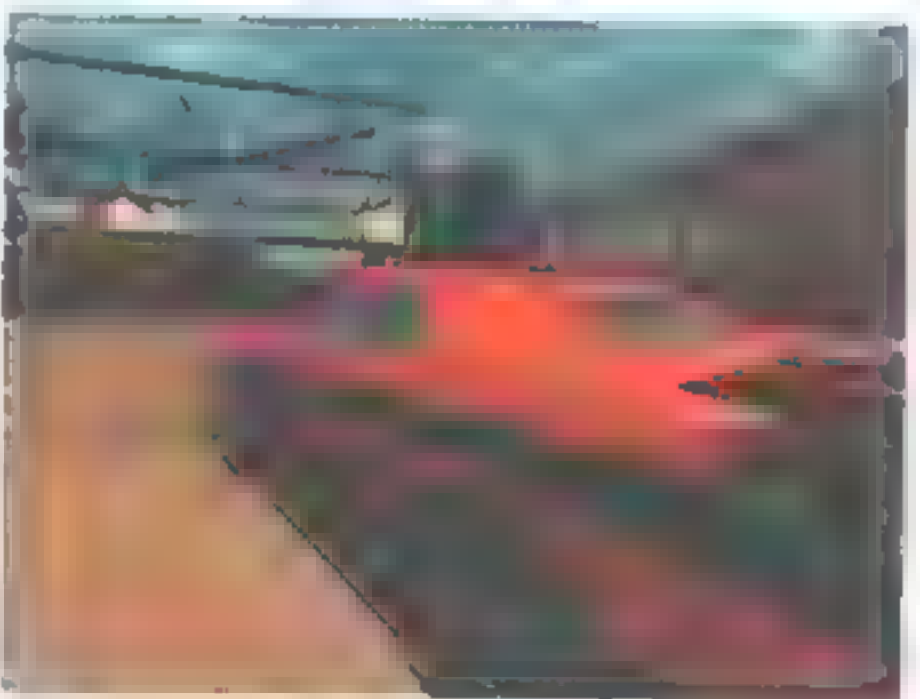
I'm Looking For The Summer

I76 nu e doar un simulator, cum am avut proasta inspirație să vă spun. E un joc în care tragi în alte mașini, cu diverse unelte, care le găsești

pe măsură ce înaintezi spre final. Tot ce distrugi e pradă de război și te ajută între misiuni la partea de management, service și stuff. Joc în care nu de puține ori ai de făcut curse de viteză. Ai la un moment dat un vis în care te întreci cu niște vechi dușmani de-ai soră-tii. Dacă băieții câștigă ai pierdut misiunea. Dacă ești mai iute se supără și dau după tine cu ce apucă. Ei exact la misiunea asta pe cel mai al-dracu' l-am lpuscat în cap. Poți să tragi pe geam cu pistolul și dacă nimerești soferul ai pradă de război o mașină aproape nouă. Dibaci cum mă știu, îi trag o gloanță între ochi, laud cum claxonează la nesfârșit (se proptuse în volan pesemne) și se oprește într-un damb. Dar a fost doar un vis. În concluzie n-am luat nimic. Păi să nu-i injuri? Nu, pentru că jocul e bun, chiar foarte bun, și dacă ți-a plăcut cursa asta, în următoarea misiune, după ce-l recuperezi pe negrotul gaurit din locul plin de dușmani te pomenești urmarit de o haită de cretini de care trebuie să fugi cu toată viteza pe un drum cu serpentine, dreapta munte, stanga gol și toate virajele spre dreapta. Eh, asta e numai la început. Până să salvezi cel mai mare zăcămant de petrol al americanilor aveți mult de împușcat și nu numai mașini care sunt una mai pitorească decât alta. Dar apar și zburătoare. Știți voi, acolo în desert mulți țânțari, elicoptere și stuff (adică n' stuff).

Gone fishing

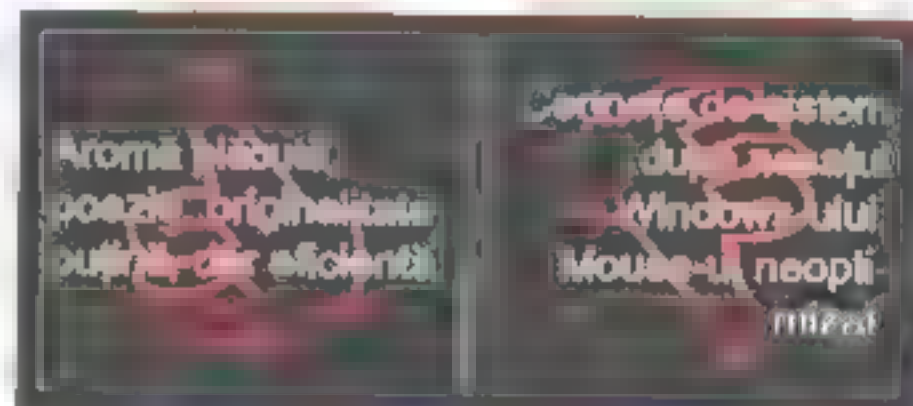
Acum, că v-am aburit destul vă las cu bine, dau un scor și-o șterg de-aici că m-am intoxicat de atâtea Windows. Ce dacă e 3.11? Uite punem ceva mai supărat în CD și ne mai curățăm cu un Quake cât tot se lungeste și așa cât o zi de .. sărbătoare. E spre deliciul nostru copii. Aaa,



apropos, că veni vorba de voi. Dacă vă mai prind că traserăți atâtea poze de alea... băgați-vă mintile în cap. Ce credeți că noi nu știm cu ceva pierdeti nopțile? Perversilor! Vă spun eu! Mai ales tu, ala a lu' Tugulea. *

* Ce studiu am eu pe tac-su' he, he!

82



Co-mi donesc au min... /
Roșie-albastră, poa' să fie?

AMD

Scurtă istorie oficială

În primii săi 25 de ani, AMD s-a dezvoltat, de la dimensiunea biroului unuia dintre fondatorii săi, la corporația multinațională cu un profit anual de aproape două miliarde de dolari.

Evenimentele ce au marcat dezvoltarea AMD, și forțele ce au condus compania spre viitorul succes, sunt descrise în continuare.

1969 - 1974:

ESIMĂ ÎN ÎNȚINUT

De la 1 mai 1969, Jerry Sanders împreună cu încă șapte asociați, au pus bazele AMD. Cu un an înainte, Jerry și-a părăsit postul de director al marketing-ului la Fairchild Semiconductor, hotărât să clădească o companie producătoare de semiconductori, a cărei producție să fie destinată pieței computerelor și comunicațiilor.

În decursul primilor săi ani, marea majoritate a produselor AMD erau preluate de la alte companii și re proiectate pentru o mai mare viteză și eficiență. „Superioritate în parametri” - a fost de atunci deviza AMD. Pentru a da produselor sale mai mult decât atât, compania a instituit o garanție a calității nemălîntănită până atunci în industrie - toate produsele au fost executate și testate conform severului standard MIL-STD-883, indiferent căru beneficiar îi erau destinate și fără nici un fel de costuri suplimentare.

Până la sfârșitul celui de-al cincilea an, 1500 de angajați ai AMD fabricau peste 200 de produse diferite, aducând companiei un profit de 26,5 mil-

ioane de dolari.

1974 - 1979: Scrutând viitorul

Următorii cinci ani au demonstrat încă o dată tenacitatea AMD. În pofida perioadei de recesiune din anii 74 - 75, când vânzările au scăzut simțitor, compania a înregistrat totuși vânzări de 168 milioane de dolari, reprezentând o rată de creștere anuală de peste 60 de procente.

La cea de-a cincea aniversare a sa, AMD a organizat ceea ce a devenit apoi o tradiție recunoscută - o mare petrecere pentru toți angajații săi și familiile acestora. Această perioadă a dus și la o dezvoltare a spațiilor de producție, cum au fost fabrica din Penang, din Malaezia, inaugurarea unor linii de asamblare la Manila în Filipine, sau construcția uzinelor 915 DeGuigne în Sunnyvale.

1980 - 1983

Găsirea drumului spre vârf

Primii ani ai deceniului 8 au definit AMD prin două simboluri de-acum faimoase. Primul, numit „Vârsta Asparagusului”, reprezenta calea de dezvoltare a companiei, prin creșterea numărului de TIPURI de produse oferite pieței. Al doilea simbol, a fost un val uriaș. Deviza: „Catch the Wave”, prezentă în toate spoturile publicitare, înfățișa compania ca pe un val uriaș, o forță de neoprit în lumea procesoarelor.

Și chiar au fost de neoprit. AMD a devenit lider în materie de investiții în cercetare și dez-

Firma care, multă vreme a fost ghimpele din coasta INTEL-ului datorită procesoarelor 286 - 5x86, în ultimul timp asaltează iarăși poziția liderului mondial al industriei de microprocesoare, aproape detronând Pentium-ul, prin noua familie de procesoare „botezată” K6.

Cunoscută mai ales pentru valva făcută de lansarea procesoarelor 5x86 și K5, Advanced Micro Devices are în spate peste 25 de ani de cercetare și dezvoltare asiduă.

În numărul de față publicăm prima parte a istoriei oficiale a AMD, urmând ca, în numărul următor, să revenim. AMD o merită pe deplin!

voltare. La sfârșitul anului 1981, AMD depășise dublul vânzărilor din anul 1979. Noi facilități de producție s-au construit în San Antonio ca și în Austin, AMD devenind un concurent puternic în lumea semiconducătorilor.

1984 - 1989: Ani grei

AMD și-a celebrat cel de-al 15-lea an al existenței, ca pe unul dintre cei mai buni ani la capitolul vânzări din istoria sa. În lunile ce au urmat aniversării, deoarece erau și coacționari, angajații au primit dividende record.

Din 1986, umbrele schimbării au cuprins industria americană de semiconductori.

Companiile japoneze de profil, au început să domine piața. AMD, împreună cu ceilalți competitori americani, au început să caute noi căi de menținere pe piață, într-un mediu de afaceri tot mai dificil.

În 1989, Jerry Sanders vorbea despre transformări: schimbarea structurii întregii companii pentru a putea pătrunde pe piețe noi. Împreună cu Submicro Development Center, AMD a început să-și dezvolte tehnologiile submicronice.

1989 - 1994: În plină transformare

AMD a lansat un nou concept de dezvoltare: „Sferă de influență”. Pentru compania în plină transformare, sferile de influență au fost microprocesoarele compatibile IBM PC, cipurile pentru rețele și comunicații și memorile de mare performanță. În plus,

supraviețuirea pe termen lung a companiei depindea de dezvoltarea noilor tehnologii submicron, ce ar fi acoperit necesarul de producție până în următorul secol.

Ajunsă la cea de-a 25-a aniversare a sa, AMD și-a dovedit încă o dată creativitatea și tenacitatea demonstrând, dacă mai era nevoie, că poate și se va menține și în continuare pe primul sau al doilea loc în lume, pe orice piață și-ar desfășura activitatea, inclusiv în domeniul compatibililor Microsoft Windows, unde compania a întâmpinat serioase dificultăți de ordin legal, pentru a produce atât de popularele procesoare Am386 și Am486. AMD a devenit și un important producător de EPROM și flash ROM, rămânând în același timp devotată dezvoltării tehnologiei submicron. Pentru ultimii trei ani, compania a înregistrat, din nou, un record de vânzări și, bineînțeles, de profit.

Astăzi, AMD este foarte diferită de compania înființată în urmă cu 25 de ani, dar rămâne competitorul puternic așa cum a fost mereu, acceptând orice provocare, încrezătoare în forța oamenilor săi. Un lucru este sigur: viitorul AMD-ului va fi modelat de aceleași principii care au stat la baza politicii companiei, valorificând în continuare capacitatea de perfecționare și adaptare la schimbări. Iar dincolo de toate, viitorul AMD-ului va fi scris și pe mai departe de AMD-iști, oamenii ale căror eforturi au creat deja legenda, de-acum, Advanced Micro Devices.



GAME OVER pe Internet

...la noi la postarea
...amanta
...pe unul
...la mai sus
...Aşa se face că în
...adresa de e-mail și cea de web specificate în
...redacției erau rugămintele și, respectiv
...Am primit chiar întrebări de la
...s-au păcat. Nu vă închipuiți că ne-am bucu-
...Oncă de mare ar fi fost bucuria asta, nău nău că
...nu oare și câtă și de mare
...vorbe, am reușit să
...există un server
...Game Over și adresa de e-mail
...redacției, ce se poate și înurați separat
...găsiți informații, nouă
...sunt numărul curent al revistei, înre-
...de găsește link-uri către diferite
...demonstrăm sau
...un site rezon-
...la adresa
...peste

Interviu

cu dl. STEFAN TANURCOV, realizatorul Des Navigator-ului

Recunoscând superioritatea netă a Dos Navigator-ului față de alte programe de gen, ne-am hotărât să discutăm cu realizatorul. După multe căutări, am reușit să-l localizăm în lagărul de „pionieri” New Auschwitz 90210 - Chișinău, Moldova. În urma demersului diplomaților (a se citi spionilor) noștri, ne-a fost acordată permisiunea să-l interogăm. Iată informațiile pe care am reușit să i le smulgem:

Anchetator: Domnule Stefan Tanurcov spuneți, ce v-a făcut să produceți DN când NC domina piața programelor de acest tip?

Răspuns: În lucrul meu NC era prea incomod, o cămașă strimțată pentru un copil mare, așa că am hotărât să văd ce pot adauga, creând DN. L-am făcut în primul rând pentru mine.

Anc: Ce aduce nou ultima versiune care tocmai a apărut?

R: În primul rând Navigator Link-ul, care permite legarea a doua calculatoare atât prin cablu, cât și prin modem. În plus, programul a devenit mai stabil, iar vechile bug-uri au fost corectate.

A: Veți produce și un DN pentru WIN 95?

R: Deși e tentant, pe moment nu ne putem permite. Când vom dispune de resursele necesare, va apărea și așa ceva.

A: Symantec a produs Norton Utilities. Veți face la fel? Va exista ceva de genul Rit Labs Utilities?

R: Inițial au existat planuri, însă apariția mai multor sisteme de fișiere (FAT, NTFS, HPFS), presupune și un volum de cunoștințe, muncă și timp de care nu dispunem.

Anc: DN este tradus în multe limbi. Va apărea și o versiune românească?

R: Acum suntem în cautarea partenerilor care ar putea traduce termenii în română. De cum îi vom găsi, o vom face.

A: Nu aveți de gând să produceți jocuri?

R: Dacă ne vom putea permite vreodată, cel mai probabil este că va apărea o filială care va scoate jocuri sub semnătura RIT LABS.

A: Ce programe de-ale voastre au mai apărut (sau urmează să apară)?

R: Specialitatea noastră sunt comunicațiile așa că avem acum în producție câteva programe pentru acestea, cum ar fi Argus, un mailer pentru Fido sau THE BAT, program ce primește poșta electronică și care are câteva calități care îl vor deosebi de NETSCAPE.

A: Aveți și alte proiecte?

R: Unul dintre principalele noastre proiecte este Red Gigabyte, un web-site de pe serverul Chicago, menit să demonstreze că „nasc și la Moldova/România/Rusia programatori adevărați”. Există deja o duzină de Web-site-uri vestice care s-au alăturat făcând trimiteri la el și aici (adică la adresa ritlabs.com) puteți găsi o mulțime de programe originale cum ar fi DN, ITA (unicul disassembler interactiv care lucrează sub toate sistemele de operare) sau PCDOS, o versiune mult superioară celei de la Microsoft și care costă doar un dolar.

A: O ultimă întrebare: noua versiune a DN păstrează Tetris-ul?

R: Desigur, DN fără Tetris ar fi la fel ca un gamer adevărat fără Xquest pe hard (sic!).

Iată ce ne-a comunicat acest informațian rebel, iar noi, încălzindu-ne (a câta oară?) la focul screen-saverului său, ne-am gândit cu optimism la un viitor în care, pe computerele noastre, ar fi instalat DN 99.

A consemnat: Traian Bostan

QUAKE

Mission packs 1&2

Dacă DOOM-ul a avut parte de un număr impresionant de misiuni și editoare la scurt timp după apariție, QUAKE, deși mult mai „customizabil” decât strămoșul întemeietor, nu a avut chiar aceeași soartă. Cel puțin nu imediat. Un motiv destul de evident este acela că, spre deosebire de DOOM, Quake este în totalitate 3D, iar construirea unui nivel care să folosească toate resursele engine-ului nu este floare la ureche. O altă problemă o constituie prezența surselor de lumină, pentru calculul cărora este necesar ceva timp, chiar pe procesoare puternice.

Cu toate astea, au apărut o puzderie de niveluri și, nu mai puțin important, darea în folosință a QuakeC-ului (limbaj ce permite un control complet asupra tuturor parametrilor ce definesc jocul), a dus la apariția unui număr impresionant de patch-uri. Ce fac aceste patch-uri? Păi, de exemplu, schimbă comportarea monștrilor, a armelor etc. Unele din patch-uri sunt de-a dreptul remarcabile (Grapling Hook, de exemplu) și, de curând, cele mai reușite arme create astfel și-au găsit un suport oficial în cele două Mission Pack-uri ieșite pe piață pentru a sluji gloriei Quake-ului. Da, de fapt

despre asta vreau să vă spun, dar nu știam cum să încep.

Distribuite de Activision, cele două pack-uri sunt produse de două firme, una de-abia formată, cealaltă ceva mai cunoscută pentru colaborarea cu id Software. Să le luăm în ordine:

De la Hipnotic Interactive: The Scourge Of Armagon

Ce aduce nou? Pe lângă 3 episoade totalizând 16 misiuni single-player și 1 (uan) bucată hartă pentru rețea (jucabilă și SP), Scourge Of Armagon oferă spre deliciul tuturor trei arme noi și doi monștri la fel de noi.

Se pare că 3D Realms a pierdut câțiva designer-i tapeni pentru nivelele Prey-ului, odată cu plecarea tipilor care au fondat Hipnotic Interactive. După ce că nivelele din Scourge Of Armagon au o arhitectură absolut bestială, există și câteva îmbunătățiri aduse engine-ului. e un nivel cu o exploatare minieră părăsită care ar trebui să pună pe gânduri pe mulți producători și creatori și ce mai vreți voi, care au impresia că știu ce e aia meseria lor.

Au mai apărut câteva chestii noi cum ar fi nisaiva elici prin apă care, dacă nu ești atent, te fac precum castravetele din reclama de la

televizor (ăla tăiat în spirală), sau niște câmpuri de forță (folosite fie pe post de pod, fie pe post de ușa).

În rest, Quake la superlativ. Asta vrea să însemne și o dificultate sporită. Mult sporită.

Cele trei episoade nu pot fi jucate separat, trecerea dintr-unul într-altul făcându-se automat. La final, natural, apare monstrul cel mai supărat și un pic jum'ate robot și trage în tine cât îl țin puterile. Până moare. După aia, numai de bine.

De la Raven Entertainment: Dissolution Of Eternity

Rogue sunt cei care au făcut Heretic-ul și Hexen-ul. După astea două jocuri, ne cam dăm seama despre ce au în cap tipii: numai epopei medievale, dragoni, săbii și altele la fel.

Pack-ul scos de ei poartă amprenta acestei gândiri în ambele episoade (16 misiuni). La fel hărțile pentru death-match (vroiam să zic rețea, dar e cam același lucru). Numai texturi medievale, numai monștri aparținând unui trecut haotic, asta exceptând clasicul Enforcer, care te laserează la fel de nonșalant într-un castel din evul mediu, ca într-o stație orbitală.

Mai hotărâți să aducă noul, realizatorii au dotat pack-ul cu 4 arme noi (nu chiar arme) și... stați puțin să socotesc... cam 5 monștri noi, asta nesocotind și eventualii inamici ce apar o singură dată în joc (pe la sfârșit de episod, pe la final de nivel etc)

În rețea a mai fost introdus un nou mod de joc, pe echipe (la o adică faci echipe de câte un jucător) în care scopul este capturarea steagului advers și aducerea sa în propria fortăreață, operațiunea aducând echipei 15 frag-uri).

La capitolul dificultate, DISS stă bine. Asta vrea să spună că e mai dificil decât Quake-ul, dar nu stupid și nejustificat. Pe partea cu arhitectura, pot spune fără mare efort că cei de la Hipnotic sunt mai buni, însă nu cu mult și este vorba, oarecum de gust, existând și în DISS niveluri înăuntrul cărora te minunezi.

The Scourge Of Armagon:

Arme:

Laser Cannon.

Arma care a plăcut tuturor celor care au văzut-o. Folosind ca muniție energie, la fel ca și Thunderbolt-ul, acest mirific chenon trage cu



Intrarea în templul lui Osiris. Arma este un Multi Grenade Launcher, iar joc... niște nefericiți.

un soi dubios de laser care ricoșează haotic de toate suprafețele întâlnite, nefiind astfel, deloc greu să-ți atragi singur niște gemete.

Mine Layer

Alternativă a lansatorului de grenade, lansează mine ce aderă la orice suprafață și care explodează fie după un timp, fie când sunt împușcate fie, cel mai important, la apropiere cuiva viu și mișcător. Muniție: rachete.

Mjolnir

Practic este vorba de ciocanul lui Thor. Modul de folosire constă în izbirea sănătoasă a solului, chestie ce produce frumoase fulgere albastre îndreptate către toți cei de față. Eficacitate când te lupți cu mulți inamici. Logic nu? Muniție: energie.

MONȘTAL: Centroid



Un scorpion mecanic, prevăzut cu două mitraliere cu tragere rapidă, cu o coadă a naibii de puternică și cu un creier destul de dezvoltat. Consecințe? De-aproape e de rău. De departe e mai puțin rău. Slăbiciuni? Nu poate trage decât pe orizontală. Tactici: sari cât te ține tasta și încasezi mai puține gloanțe. Alceva? Nimic? Ok.

Gremlin

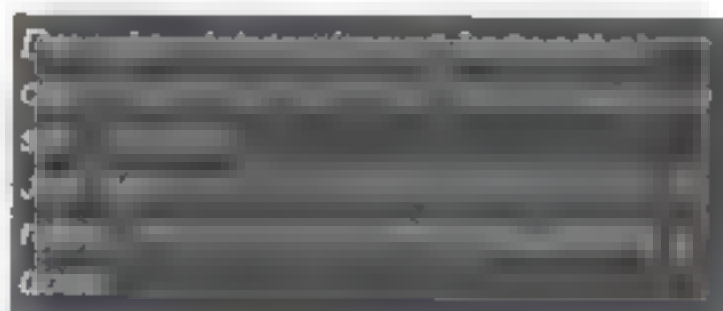


Băzdăganie hălăduind prin locuri întunecoase. Destul de slăbuță ca putere, are prostul obicei de a-ți fura armele și a le folosi așa cum crede de cuviință, de obicei împotriva-ți. Alte pasiuni? Cadavrele din zonă par să-i stărnească grozav interesul. Atât.

Obiecte

Empatic Shield

Este un scut care împarte damage-ul între atacant și atacator. Atunci când tragi într-un jucător protejat de așa ceva, o încasezi laolaltă cu dânsul.



Antigrav Belt

O centură ce te ajută să te înalți maiestuos de la sol. Aspectul enervant este că, deși ai mai multă libertate de mișcare, viteza de deplasare scade și ești mai vulnerabil.

Wetsuit

Varianta îmbunătățită a Biosuit-ului. Permite celui ce-l poartă o mai mare libertate de mișcare în mediul acvatic. În apă, that is.

Dissolution Of Eternity

Arme (muniții):

Lava Nails

Este vorba, de fapt, de un nou tip de muniție, cuie de lavă. Nu știu cum or fi astea cert este că se folosesc cu aceleași mitraliere, fiind însă mult mai puternice.

Multi Rockets

Este un nou tip de muniție, folosit cu același lansator de rachete. Sunt lansate patru rachete în același timp. Sună bine, ziceți? Mda, aveți dreptate.

Multi Grenades

Similar pentru grenade

Plasma

Muniție folosită cu Thunderbolt-ul. Este lansat un guguloi de plasmă albastră care se comportă aproximativ ca guguloiul de plasmă verde lansat de BFG 9000-ul din DOOM. Mai precis, împarte în mod egal la cei aflați destul de aproape de locul de impact câte un fulgerel. Spre deosebire de BFG9000, nu trebuie să ai ținta sub ochi ca să o încaseze, putând astfel să tragi foarte bine după colț.

Grapling Hook

Întălnit numai în jocul de rețea, numai în modul Teamplay. Fiecare jucător primește scula automat. Folosește la agățatul de ziduri, plafoane, grinzi etc. Odată agățat cu unealta, poți să schimbi arma și să tragi în cei de jos, la



fel ca un liliac monstruos. Monstrule!

MONȘTAL

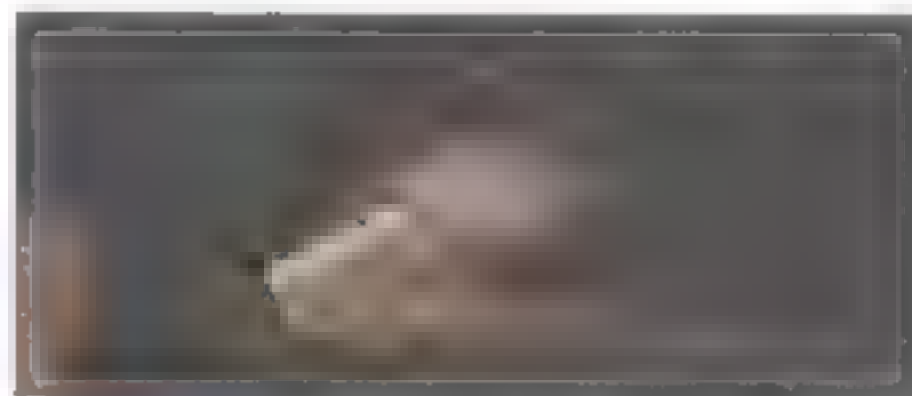
Mai întâi am să-i pomense pe cei relativ cunoscuți. Există un Slime verde și un Ogre care trage cu multi grenade. Slime-ul cel nou n-am observat să aibă diferență față de cel vechi și albastrui. Ogre-ul este foarte puțin modificat ca aspect, având un soi de banderoa pe mână, mai mult ca să-l identifice tu, decât ca să difere efectiv de cel clasic și cuminte. Să trecem acum la cei mai deosebiți.

Wrath



Este un soi de mumie zburătoare care trage în tine cu ceva roșu, în colțuri ce te urmărește, având o viteză mult mai mare decât cea a proiectilelor folosite de păienjenii pe trei picioare din Quake. În plus, când își dă duhul, explodează și afectează, pe cei ce prin preajmă i se-ncometează. Mă rog... uite-l:

Eel



Demn înlocuitor al lui Piranha, este un tipar electric, destul de drăguț la înfățișare și destul de angoasant în comportament. Când ești în apă, se pare că nu-i place și te cam, numai un pic și dureros, curentează.

Guardian

Pe la sfârșitul câtorva nivele, apare chestia asta, chiar enervantă. Cu aspect de egiptean

supărat pe lume, îndreaptă spre tine o suliță inofensivă din care izvorăște un laser ofensiv. Când este atacat, generează din pământ din iarbă verde pe alții asemenea lui, numai un pic mai slăbuți. Destul de greu de omorât. Destul de potrivit ca gardian.

În rest, mai sunt doar câțiva. O să vedeți ce-i ăla un Overlord, un soi de tata lu' Wrath și o să întâlniți dragonul care a fost promis încă de la prima versiune a Quake-ului. Apropos, engine-ul este versiunea 1.08.

Pe total

O spun aici pentru că e valabil în ambele cazuri: muzica, spre deosebire de Quake unde Nine Inch Nails s-au dat peste cap și au scos o demență căreia cu greu i se poate spune muzică (și chiar îmi place cum cântă NIN), este mirifică. Se pare că Activision are ceva e-a face cu asta, ori poate numai mi s-a părut că aud influențe din stilul muzicii de la MW2: Mercenaries. Pe scurt, track-urile audio sunt totale și merită toată stima și respectul.

Pe total, add-on-urile astea două pentru Quake se dovedesc a fi ceea ce trebuie să fie un Add-on, anume o chestie care să sporească

savoare jocului, nu să crească artificial dificultatea. Din păcate, multe pachete de acest gen nu reușesc să ajungă ceea ce ar trebui și lasă un gust amar celui ce așteaptă ceva nou.

Repet iarăși încă o dată pleonasmând furibund: sunt tari. Și merită. Go.



Arhitectură demență, electricitate, laser de-o parte și de alta.

Scourge of Armagon

92

Arme, monștri și arhitectură foarte bine gândite. Muzică de top.

Fină și un pic superficial.

Operation of Eternity

86

Abstracție bine înțepită în mintea jucătorului. Jocul în rețea este bine în calcul. Muzică...

Arme relativ banale. Inimiole, deși bine gândite nu sunt ceva "cu totul altfel", ci numai altfel.

RED ALERT: Counterstrike

Pentru că mai toate jocurile de succes capătă, în cele din urmă un add-on, Command&Conquer: Red Alert are și el parte de același tratament. Add-on-ul scos de cei de la Westwood poartă numele de Red Alert: Counterstrike și nu este nimic altceva decât o colecție de misiuni suplimentare.

Add-on-urile sunt adresate în general celor care au terminat jocul și cărora acesta le-a plăcut într-un grad destul de mare pentru a nu se plictisi și a accepta ca pe ceva foarte bine venit niște misiuni noi, chiar dacă acestea nu aduc îmbunătățiri sau schimbări majore în jocul propriu-zis, așadar pasionaților. Se presupune, de asemenea, că pasionații nu sunt niște ageamii în ale jocului respectiv, ba din contră.

Cele de mai sus dau o explicație destul de logică, zic eu, pentru faptul că add-on-urile în general și cel al Red Alert-ului în particular, sunt mult mai dificile decât jocul propriu-zis și când zic „mult” înțeleg chiar mult.

Clar și scurt

Counterstrike are 16 misiuni noi, fiecare „cu spirifanțul său” ca să citez un mare clasic în viață. Spirifanț de genul că dacă n-ai văzut defileul pe unde să o iei cu Tania ca să ajungi... degeaba te chinui că nu-i chip. Sau, în orice caz, nu unul frumos.

Au fost introduse unități noi: Wonder Dogs, Tesla Tank, Superjet-uri și Elite Super Soldiers. Tehnologia atomică a căpătat noi dimensiuni, fiind disponibile noi moduri de folosire. Mai prost este că noile unități nu pot fi folosite decât în misiunile propriu-zise și nu în jocurile în rețea sau prin modem. Nu sună bine deloc, nu?

Apropos, un lucru care sună cu siguranță bine și care vine să întărească afirmația lui Andrei cum că Red Alert e un joc mai ales de rețea, este numărul hărților de rețea cu care vine Counterstrike: 100!

Au mai fost adăugate 8 melodii noi, iar în rest același joc. Departe de mine gândul să învinuiesc Westwood-ul, companie excelentă, de delăsare, însă când mă uit alături și văd ce reușesc add-on-urile alea două să facă din Quake, măntreb de ce nu se întâmplă la fel și cu Red Alert.

Red

V-a plăcut Red Alert? O să vă placă. Nu v-a plăcut? Nici o șansă să vă placă.

Clar și scurt, nu? Și fără scor sau poze. Go.

MINI GHIOSUL

Ca să ajungi la ascunsele misiuni GIANT ANT, pornește jocul normal iar apoi, în ecranul principal, ține apăsat SHIFT și click-ează pe boxa din imagine.



otărâți să schimbăm lucrurile în bine, am reușit să păstrăm o atmosferă calmă când s-a pus problema stabilirii autorului de TIME-LINE. E drept, nici n-a fost vreo problemă mare, pentru că, din oficiu, am

ost stabiliți noi: eu și copilotul de lângă mine.

Ne-a fost lăsată totuși, o libertate, aceea de a ne alege singurei firmă de pus sub microscop Greu, foarte greu. Să ne zică dom'le clar, nu să ne lase pe noi să ne dăm de ceasul morții încercând să ne găsim o sarcină cât mai ușoară. Mă rog, până la urmă am reușit să ne stabilim, cu greu, asupra unei firme ce nu a produs foarte multe jocuri cu mâna proprie, reușind în schimb să-și facă un nume ca distribuitor Apogee.

Bineînțeles, nu putem vorbi de Apogee dacă nu vorbim de 3D Realms, cele două companii fiind foarte strâns legate, legăturile fiind... dincolo de cele sentimentale.

Apogee

Toate-a vechi.

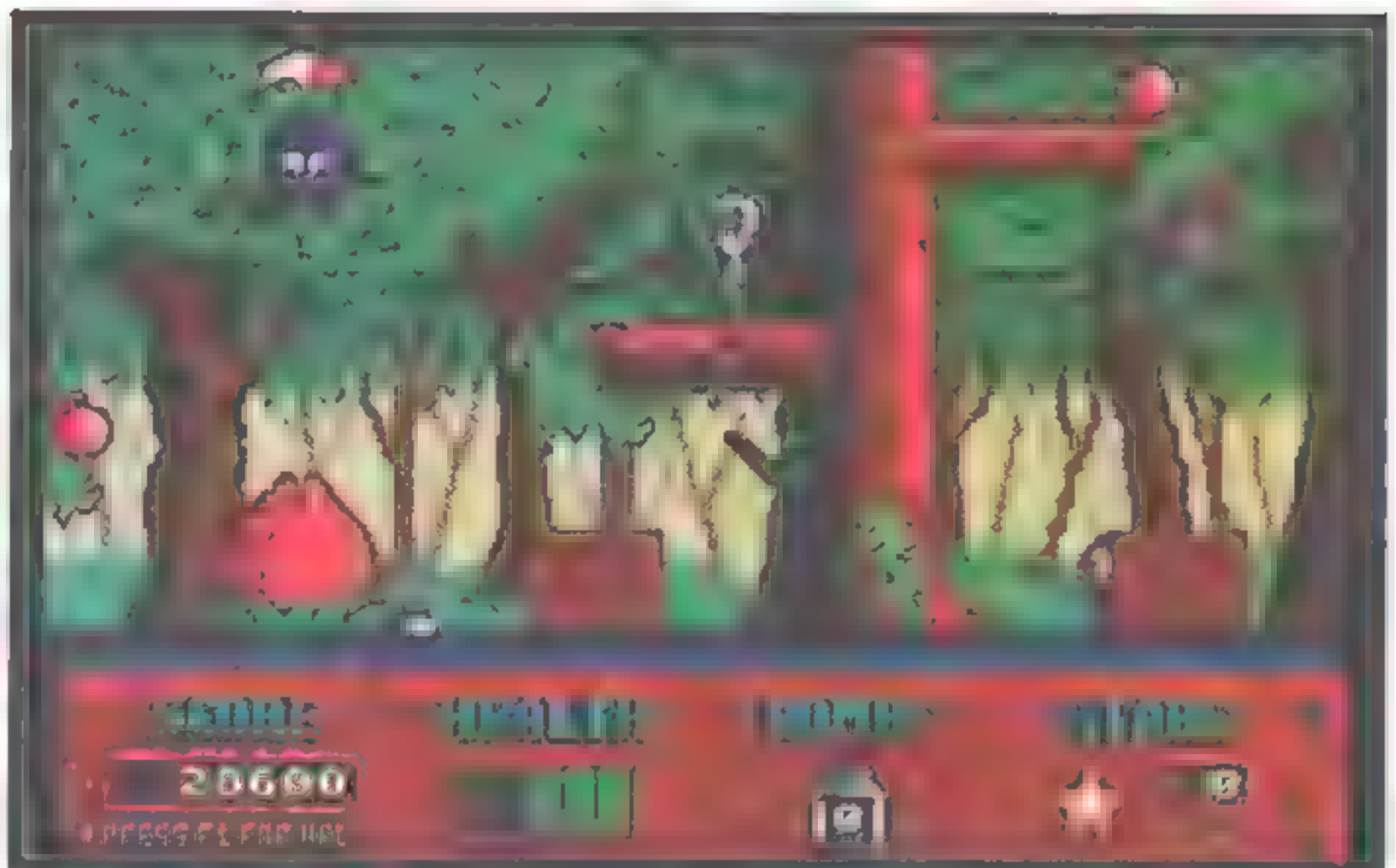
La prima vedere pare o alegere puțin insipirată, lista cu joace distribuite de Apogee fiind lungă precum o zi de lucru, noaptea la redacție, numai tu, calculatorul și tăntarii cartierului. Cum însă, multe din joculețele astea sunt importante doar din punct de vedere arheologic, nu o să insistăm asupra lor.

Așa că

La-nceput, pe când era baba fată, pușca lopată și SVGA-u' CGA, se făceau jocuri puțin

Cosmo, unul dintre personajele ieșite pe ușa firmei Apogee. Mic, verde și mai puțin terestru.

Așa arăuau jump'n run-urile pe vremea aceea. Ei băieții moșului, o fi fost EGA-u' EGA da' nici Roma nu s-a clădit într-o zi nici Rayman într-o lună.



pretențioase. Apogee are trei mari și... hm, late(?) la activ.

Pharaoh's Tomb este un adventure/arcade în care n-ai altceva mai bun de făcut decât să explorezi o ditamai piramida egipteană, cu 20 de niveluri pline de capcane și puzzle-uri. Jocul utilizează sistemul FAST (Fluid Animation Software Tehnology) care zărnăie până și pe un XT. Dealtfel cerințele de sistem sunt: XT, 384ko memorie convențională și 1 (un) mega pe hard-disk, placă video CGA.

PT este primul din seria de patru episoade, grupate sub numele Raiders of the Lost Tomb: Pharaoh's Tomb, Pharaoh's Curse, Temple

of Terror, Nevada's Revenge.

Celelalte două jocuri sunt Arctic Adventure și The Kroz Games. Primul continuă aventurile eroului din Pharaoh's Tomb, pe numele său Nevada Smith (un fel de Gogu Ferentari) în căutarea unei comori a vikingilor.

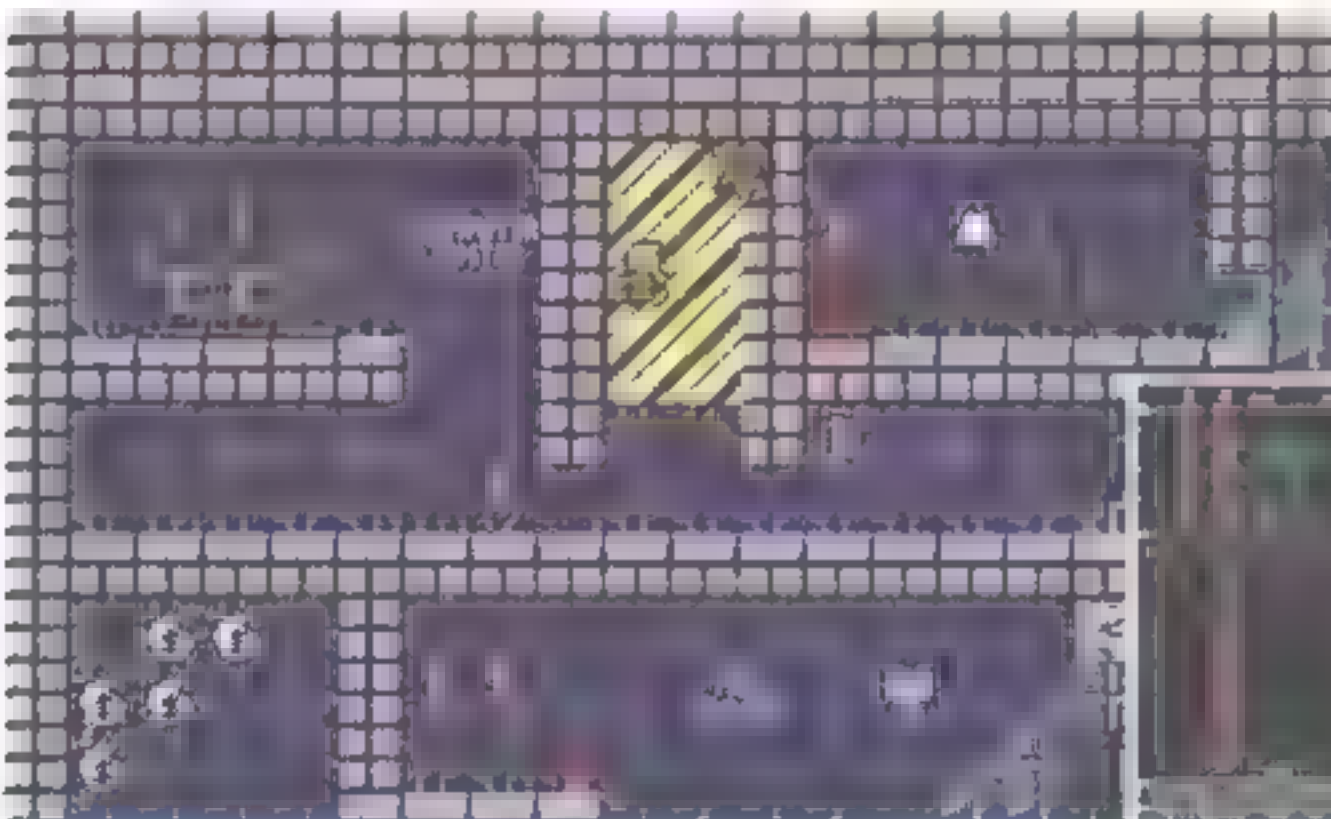
The Kroz Games este jocul care a marcat efectiv începutul pentru Apogee "Software", ramura productivă a firmei Apogee.

Joculețul este o combinație de arcade, adventure și strategie și are trei episoade: Kingdom of Kroz, Return of Kroz și The Lost Adventures of Kroz, ultimul fiind cel mai supărat.

Odată cu trecerea la standardul EGA, violența care sălășuia în spiritul producătorilor de jocuri, se dezlănțuie în toată voioșia ei. În ce-i privește pe Apogee, aceștia scot pe piață o serie întreagă de jocuri care tratează același subiect: împușcatul cârcăieșilor sălbatici de către eroul jump'n'run-itor.

Nu putem să nu începem cu fantasticul Commander Keen: Invasion of the Vorticons, produs de nimeni alți decât id Software, compus pe atunci din John Romero, John Carmack și... încă unul.

Joci rolul lui Billy Blaze, băiatul stupid de genial care și-a făcut navă spațială și s-a erijat în apărătorul Pământului. Invasion of the Vorticons are trei episoade (pe la noi denumite popular Keen 1, 2, 3): Marooned on Mars, The Earth Explodes și Keen Must Die!



Realms

Billy Blaze ajutat de Id, continuă să facă ravagii printre hordele de Mehmeti spațiali în următorul joc din serie, Coommander Keen: Goodbye Galaxy, care are la rândul său două episoade: Secret of the Oracle și The Armageddon Machine.

Apogee a publicat o serie întreagă de jump'n'run'n'shut'em up'n,kick'em down-uri drăguțe, chiar așa pentru EGA: Monster Bash, Bio Menace, Secret Agent și Duke Nukem.

Pe domeniul educațional firma are trecute în cont Math Rescue și Word Rescue, jocuri făcute să convingă părinții de necesitatea computerului în educația odraslei.

Ta, naa, în sfârșit un joc care cere o configurație mai puternică pentru a „merge” bine. Dark Ages necesită performanțele unui procesor 80286, ba chiar pe cele ale unui 80386, un 486 fiind deja prea puternic și făcându-l de nejucat.

Autorul lui Dark Ages a produs pentru Apogee mai multe jocuri, printre ele aflându-se Cosmo's Cosmic Adventure. În ciuda vechimii, aventura lui Cosmo este un jump'n'run simpatic, în care tânărul extrapământean Cosmo se află la comanda-ți pentru a-și salva... bla, bla.

Mai importante printre jocurile aceluiași tip, sunt Duke Nukem-urile. Seria Duke Nukem s-a bucurat de succes, începând chiar cu primul joc, în care îl hăituiști cât e ziua de



Încă un jump'n'run. Fisa nu se foloseau că de-ala ți zice PC, ca să fie personal.



Clupercuțe pe câmpii, hai să jumpăm copii.

Duke Nukem, pe când procesoarele nu erau în stare să-l facă și 3D

Monster Bash. Un joc la fel de mare ca primele 10 de secunde din intro-ul Phantasmagoria.



lungă pe Dr. Proton și hăcuiești armata acestuia de Techbot-i (tehbotoi?).

Duke Nukem II e același joc, doar mai bibilit, cu mai multe, mai mulți, mai violenți și mai șmecheri. La fel de bibilit se vrea și Alien Carnage, joc avându-l ca erou pe Halloween Harry, tip beneficiind deja de avantajele VGA-ului și fiind cel puțin la fel de violent și hotărât să scape lumea de greutățile provocate de alieni și pe aceștia de greutățile vieții, ca și Duke cel Nukem.

În același gen ca și Commander Keen, Duke Nukem sau ce-o mai fi, este făcut și Realms of Chaos. Jocul tratează viața grea și aventuroasă a celor două personaje, frate și soră, Endrick și

Elandra, nevoiți să trudească din greu pentru a salva țărâmurile din Mysteria, puțin sub influența a ceva rău. Se găsește prin Realms of Chaos și ceva RPG, precum și ceva-ceva adventure, pe lângă acțiune.

Doi renumiți eroi își găsesc vocația în Crystal Caves și Paganitzu. În timp ce Mylo Steamwitz hălăduiește prin cele trei episoade ce compun cavernele (The Trouble with Twibbles, Slugging it Out, și Mylo Verses the Supernova), neînfricatul Alabama Smith (frac-su lu Nevad Smith, probabil) vizitează cu multă grijă și simț al responsabilității piramidele aztece în cele trei părți ale Paganitzu-ului (Romancing the Rose, The Silver Dagger și Jewel of the Yucatan). Paganitzu este oarecum similar cu Boppin, un joculeț total haios de logică, unde dacă ești logic... ăăă, știți voi.

Hei, destul cu atâta logică (atâta?), înapoi la acțiune! Magia se face simțită și pe domeniul jump'n'run-urilor prin intermediul lui Hocus Pocus. Trimis de Terexin, șefu' ăi mai mare al Consiului Vrajitorilor, într-o călătorie primejdioasă, pentru a-și dovedi măiestria, eroul, pe numele său Hocus, are de înfruntat o întreagă hoardă de răuvoitori. O grafică VGA, o varietate mare de monstruleci... un jump'n'run, fie el și cu un strop de magie.

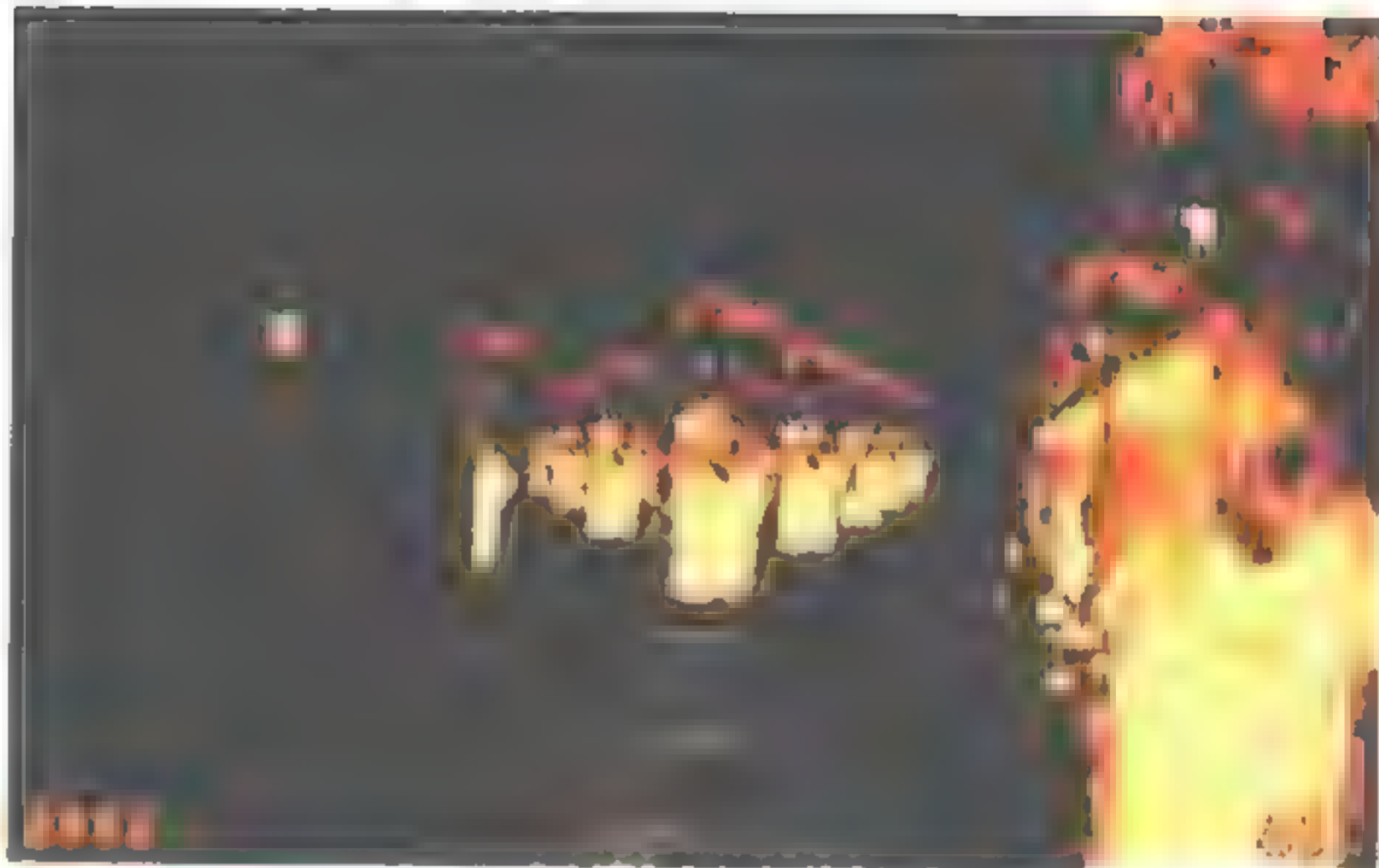
Tot magie găsim și în Mystic Towers: A Baron Baldric Adventure, unde mai puțin tănărul Baldric „chichează asurile” tuturor băieților răi care au invadat Turnurile Lazarine. Bătrânel, bătrânel, da' ia uite-te la el! Moșu' Baldric are o mare libertate de mișcare în peisaj, se catără, sare, se târăște etc. Rămâne să vezi dacă e așa de original pe cât susține Apogee.

Ei, și pentru că mai toate jocurile violente de la Apogee aveau în prim plan o sărmană ființă din carne și oase, fie ea și erou, era timpul pentru intrarea în scenă a jocurilor cu năvuțe, laseruțe și tunuluțe. Lețe.

Major Stryker este primul joc folosind animație pe mai multe planuri. Ca și în Stargunner sau Raptor: Call of the Shadows, scopul este să-ți conduci nava total sfioasă spre inima forțelor dușmane, trecând în drum prin ficat, pancreas, pleură, plămâni și tot așa. La capitolul ăsta cu multe împușcături, Raptor este chiar drăguț, tipii de la Cygnus Studios, care l-au produs, făcând treabă bună pe toate planurile: animație, sunet, culoare și savoare.

După atâta violență nevinovată, Apogee publică cu un real succes, Death Rally. Un principiu simplu, acela conform căruia dacă nu-ți place de concurentul de lângă, i-o arăți fără multă vorbă, stă la baza acestui succes. Având o grafică chiar foarte bună și beneficiind de acel „vino-ncoace”, Death Rally a cam stat destulă vreme în atenția amatorilor de raliuri cu împușcături. Ce oferă concret? 19 traseuri, 6 mașini, fiecare cu propriile arme, joc multiplayer (maxim 4 nefericiți). Tare mi-e că, dacă vă place genul, n-ar trebui ratat.

Ieșit un pic din linia trasată de producțiile de până acum, Xenophaga: Alien Bloodsport este ceva gen Mortal Kombat în care pe post de Liu Kang și Shan Tung se găsesc frumoși alieni alienați. Xenophaga are câteva lucruri de arătat, printre care grafica SVGA și efectul



de zoom care te apropie sau te depărtează de scena luptei, funcție de cât de departe sunt cei doi combatanți. Pe total, însă, dacă vreți casting, MK-ul este mai bun.

Adevărul e că au existat motive pentru care Rise Of The Triad a fost numit „the most violent game”

+ 3D Realms

Bun. Acum ar trebui să vă spun câteva lucruri despre colaborarea dintre id Software, mai precis John Romero, și Apogee. Când Apogee a început colaborarea cu Romero, firma era foarte la început, iar acesta a cerut o sumă, nu mare în sine, dar importantă pentru ce era Apogee

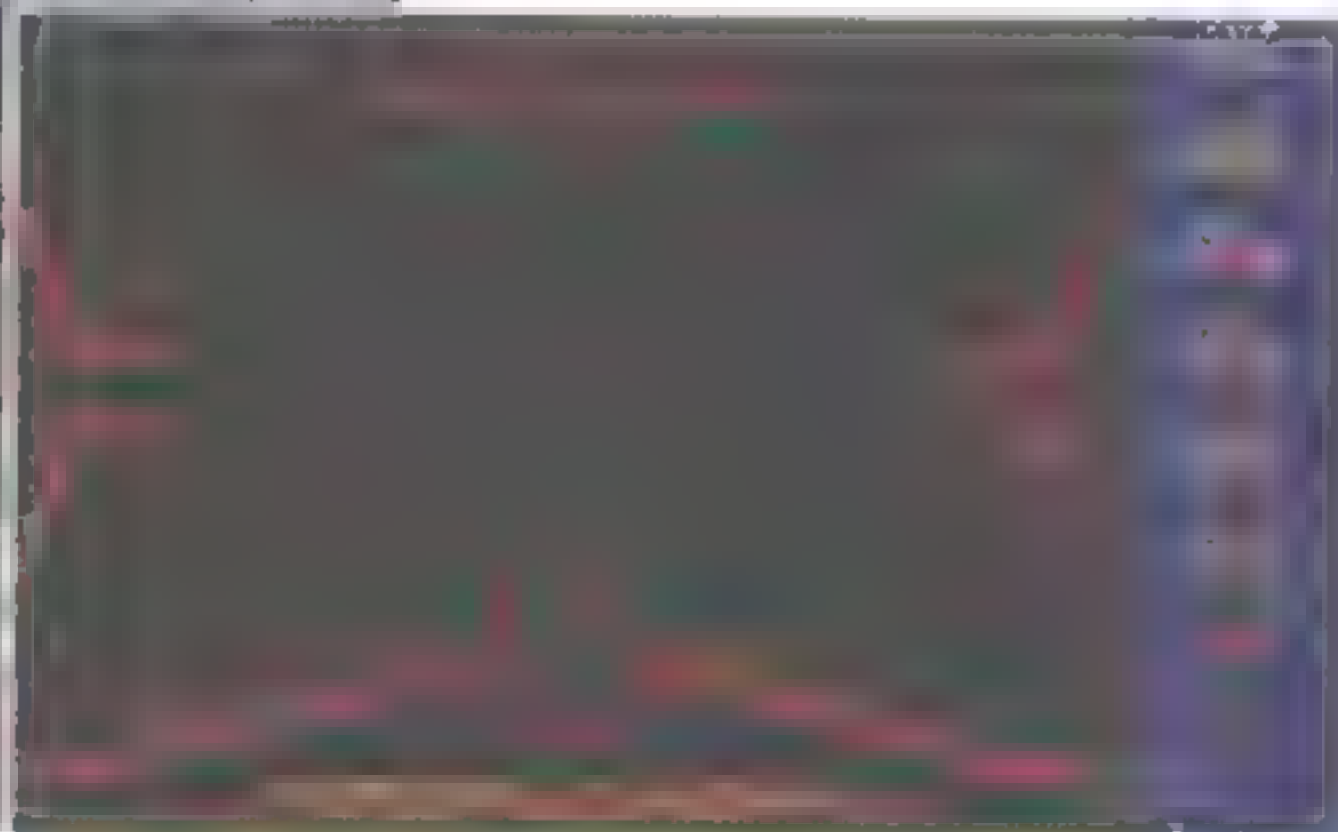
Commander Keen, cu adevărat Jump Apot Run

Stat Gunner cenușe și orhidee la New York. Sau greșesc? Bine, fără orhidee



pe vremea aceea. Decizia nu știu cât de ușoară a fost. Da, nu știu cât de ușoară, însă știu cu siguranță că a fost bună. Seria Commander Keen produsă de Romero a fost într-adevăr un succes dar, mai important, acesta a produs primul first person shoot'em up notabil și anume Wolfenstein sau, hai să-i spunem și așa, Wolf 3D. E drept, id-ul mai făcuse ceva pe aceeași idee în Abyss 3D, însă Wolfenstein a fost hit-ul ăl mare.

La apariția jocului, întreaga lume a divertinmentului electronic a sărit în sus. Wolf 3D a câștigat câteva premii bune și a avut parte de calificative din cele mai răsunătoare. Numit de către presa de specialitate (PC Gamer) unul din cele mai importante opt jocuri făcute vreodată (Care or fi celelalte? Parcă văd că Dune 2 e unul dintre ele.), jocul care nu putea fi comandat în Germania



datorită conținutului un pic... ăă, dubios, beneficiază de următorul scenariu:

Îl intruchipezi pe William J. Blazkowicz, un tip îndeajuns de supărat și de inconștient ca să se afunde singur în labirinturile Castelului Hollehammer, fortăreața nazistă unde Dr. Schabbs trudește de zor pentru a fabrica armata perfectă.

Extrem de simplu ca interfață și foarte captivant, Wolf 3D îți oferă spre deliciu imaginea văzută prin ochii personajului, adică mâna cu arma-ți proprie și nazisti încercând să te convingă de justetea cauzei lor.

La fel de 1st person și cam la fel ca realizare sunt cele două jocuri avându-l ca erou pe Blake Stone: Blake Stone: Aliens Of Gold și Blake Stone: Planet Strike. Scenariul e un pic mai SF, monștrii sunt ceva mai monstruoși, mai există ceva obiecte, o hartă, personaje vorbitoare, dar în rest, cam același lucru.

După ceva timp a văzut lumina zilei din biroul id-ului, DOOM-ul, știm foarte bine cu ce consecințe. Fără a fi ceva foarte oficial, este clar pentru toată lumea că Apogee și 3D Realms au început o campanie de, hai să-i spunem urmărire și nu imitare a id Software-ului.

Primul joc în gen a fost Rise Of The Triad. Cu un engine foarte asemănător cu DOOM-ul, cu un scenariu un pic penibil și nemergând pe 386, ROTT-ul a fost catalogat ca fiind la vremea aceea „cel mai violent joc”. Totuși, datorită unor minusuri importante în design-ul nivelurilor și în concepția inamicilor, Rise Of The Triad nu a reușit să se apropie nici pe departe de dăra lăsată în conștiința jucătorilor de către DOOM.

La trei ani după apariția DOOM-ului, 3D Realms scoate pe piață Duke Nukem 3D, beneficiind de un engine mult evoluat față de cel al producției id-ului (sunt permise pasarele, poți sări, te poți târî, etc.). Bătând mult apa în piua pe tema „Duke Nukem kicks DOOM's ass”, 3D Realms părea să uite că un joc ce apare după trei ani de la lansarea celui alt, e

natural să fie mult deasupra ca engine. Totuși, deși toți sunt de acord cu superioritatea realizării tehnice a lui DN3D, părerea nu este la fel de unanimă în ceea ce privește feeling-ul.

Oricum, Duke Nukem 3D rămâne un joc foarte bun (în GO2 se găsesc mai multe despre el) și, cu siguranță, dacă ar fi apărut înaintea DOOM-ului, nu s-ar mai fi spus „jocul ăsta e gen DOOM” ci „gen Duke Nukem 3D”.

Și, pentru că am colit-o spre 3D Realms, să nu uit să pomensc de Terminal Velocity, joc mai mult decât foarte bun ca realizare, în care zbori la bordul unei nave supărate și faci lumea pulbere în juru-ți. O interfață simplă, o grafică foarte tapănă, un engine bazat pe poligoane texturate care face cinste programatorilor, o muzică și niște sunete excelente, toate astea fac din TV un joc furios în care acțiunea dementă este la ea acasă. Singura parte unde scârtaie, ușor, este scenariul.

Parcă decizi să spulbere iluziile de „ăi mai tari” ai celor de la 3D Realms, id Software relizează Quake-ul. Dați puternic cu capul de pereți de monstruoasă excelență a ultimei pro-



Shadow Warrior, tot 1st person, tot violent, tot 3D. Doar mai la umbră.

ductii id, 3D Realms amenință cu...

In production

Prey, poate cel mai important proiect al 3D Realms-ului, este anunțat de către aceștia ca viitorul sfârșit al supremației Quake-ului. Sloganul „Ceea ce Duke Nukem 3D a fost pentru DOOM, va fi Prey pentru Quake” a fost foarte uzitat de către 3D Realms. Deocamdată Prey este în lucru. Screen-shot-urile date către public arată foarte bine, însă să nu zicem hop până nu sărim gardul. Câțiva dintre participanții la Prey au abandonat proiectul, motivul invocat de către unii fiind tocmai lipsa de dorință a 3D Realms-ului de a face ceva nou și limitarea firmei la a imita și a încerca să întrecă id-ul. Prey este așteptat, în urma amânării, pentru 1998 și, se pare, va merge numai cu accelerator 3D. Declarațiile 3D Realms-ului, susțin că se află deja în posesia întregii tehnologii a Quake-ului dar că, până la data lansării Prey-ului, aceasta va fi deja învechită. Oricum am da-o, noi jucătorii, se pare că vom avea numai de câștigat.

Tot amânat a fost și Duke Nukem 3D II. George Broussard, președinte la 3D Realms, spune că s-au plictisit oarecum de engine-ul „Build” cu care a fost făcut DN3D și că ar dori un nou engine care să facă din noul Duke Nukem 3D un joc cu adevărat 3D. (uf, ce de 3D-uri!)

Alt proiect al 3D Realms este Shadow Warrior, anunțat cu destul de multă pompă. Deasemenea un 1st person, jocul te va pune să cutreieri prin niscaiva subterane, piramide, ceva de genul, unde... bla bla.

Uf!

Cu asta, am cam terminat treaba și am pomenit de mai toate. Eh poate ar mai fi ceva de spus pe ici pe colo (un add-on la Duke Nukem 3D, numit Plutonium Pack, un alt add-on la Rise of The Triad, pe nume Extrem Rise Of The Triad) dar... uf, am obosit.

Ok, hai că am vorbit destul.
Go.



Leisure Suit LARRY 7

Love For Sail

Soluție (mai mult decât) completă



Love For Sail are interfața modificată, binecunoscutele icon-uri pentru mers, vorbit, privit, gustat și așa mai departe, fiind înlocuite cu niște meniuri care apar în momentul în care dai click pe un obiect. Pentru a da un farmec spontan aventurii, există și un meniu intitulat „Other”, unde poți scrie comenzi ce nu sunt afișate în mod explicit, în unele cazuri de acestea depinzând progresul. De-a lungul jocului vei participa la un fel de concurs intitulat „Where's Dildo?”, al cărui scop principal este găsirea a 32 de *ăăă chestii* d-alea (nu mă puneți să traduc „dildo”), fără a avea însă vreo influență asupra scorului.

La patentul (+1) și kit-ul de cusut (+1), scoate acul din acesta din urmă (+1), și îndoaie-l cu patentul (+1). Folosește acul îndoit pentru a deschide cătușele (+2). Încearcă să deschizi ușa, apoi să arunci baltera-veroză sau scaunul prin geam, și, întrucât acestea dau greș, folosește Other/Break (+2).

Pentru a te deplasa mai ușor între diferitele locații, poți folosi CTRL-M pentru a obține o hartă. Folosește telefonul alb de 6 ori pentru a face bancuri pe seama recepționarului (+6).

dildo în spatele unei coloane din dreapta - 1

Mergi în sala de odihnă a marinarilor și ascultă povestea (+3) pe care o debitează Peter. Concret, este vorba de un concurs numit „Thygh Man Trophy”, iar câștigătorul se alege cu o săptămână de vacanță în cabina căpitanului - care este o femeie și jumătate - pentru cine nu a realizat asta până acum. *dildo după butoi - 2*

Mergi în josul ecranului și vorbește cu Johnson, barmanul (+2). *dildo în stânga, în

Larry, mereu la post, acolo unde o femeie frumoasă se simte singură, tânără și, nu neapărat neliniștită.

Da, da bine-ă zis cine-ă zis. „If you don't have troubles, you don't enjoy life”

Oarecum coplesiti de numarul de serie ce urma să fie purtat de urmașul homarului prin tura șopărelor trândave, oamenii de la Sierra au stat ei ce au stat și apoi au hotărât ca în locul unui titlu ca Leisure Suit Larry 7, să folosească ceva mai sugestiv, așa luând naștere Love For Sail. Jocul este excelent realizat, putând fi considerat ca fiind cel mai reușit și „explicit” din serie, cu toate că poantele din Larry 2 fac de râs oricare din bancurile din Love For Sail, - inclusiv pe cele cu „beaver”-!

gaura din lemn - 3* Ieși pe punte, vorbește cu Peggy și află de la aceasta de combinația explozivă (+11).

Întreab-o de căpitan (Other/Thygh). *dildo în spatele plantei cu aceeași formă - 4* Deschide capacul hidrantului (+1), ia furtunul (+3), apoi închide capacul (Other/close).

dildo în spatele plantei în forma de castor - 5 la fructele kumquat din

pomul tăiat în formă de oaie (+2). *dildo la baza pomului kumquat - 6* Este posibil să întâlnești un individ pe nume Rod care face animale din haloane. Vorbeste cu el și asistă la o demonstrație, fără a obține însă puncte.

Mergi la piscină. *dildo în tufișul din stânga - 7* Discută cu paznicul, care îți va da un costum de baie (+2). Odată intrat în piscină, uita-te la Drew (+3) și vorbește cu aceasta. Află că prepararea băuturii numite „gigantic erection” necesită un timp foarte lung, apoi cere-i cartea pe care o citește. Răsfoiește ziarul de pe masă și citește despre cele două Jugs (+3).

Haidem la „Grande Atrium”. *dildo în dreapta ușii de la bibliotecă - 8* În bibliotecă citește cartea despre electromagnetism (+2), pre





cum și cea despre Anton Fokker - scrisă de Drew (+2). *dildo lângă pendulă - 9*. Uită-te la castorul din dreapta sus (+1). Fă cunoștință cu Victoran Principles (+3), iar după ce epuizezi toate opțiunile, cere-i acesteia să caute orice. În momentul în care aceasta se întoarce cu spatele, șterpelește sticla cu soluția de lipit (+3), apoi ieși în „Grande Atriumo”. *dildo în stânga sus - 10*

Mergi în camera ta (+2). *dildo lângă găleată - 11*. Scoate spray-ul din teava de scurgere a WC-ului (+3), uită-te la hârtia igienică (+1), apoi ia-o (+2). Folosește furtunul de pompieri pe WC (+9), trage apa (+2), apoi rezolvă-ți nevoile (+2). Între timp Drew a terminat cartea pe care o citea, așa că deplasează-te spre piscină. *dildo în tufișul din dreapta - 12*. Vorbește cu Drew despre Fokker (+13), apoi cere-i cartea pe care o citea (+11). Acum este momentul pentru a-ți încerca „puterile” la „LoveMaster 2000™”. Pentru aceasta trebuie să introduci cartela de identificare în aparatul specializat din stânga (+2). *dildo în cabină - 13*. Intrucât scorul nu este departe de ceea ce ne așteptam, răzbumă-te

pe organizatori și apasă pe butonul verde nemarcat (+4) - vei avea parte de o surpriză în „Grande Atriumo”.

În bibliotecă pune-o pe Victorian să caute orice. Folosește acest răgaz pentru a lua cartea pe care o citește (+6). Scoate-i coperta (+4), învelește cu ea cartea de la Drew (+14), apoi pune-o înapoi pe masă (+2). Ieși afara din cameră, apoi intră din nou pentru a observa transformarea ce a avut loc. *dildo



în dreapta - 14*. Uita-te la ecranul monitorului (+1), apoi vorbește cu Vicki despre ... vreme (+20). *dildo în camera ta, în spatele WC-ului - 15*. Întoarce-te la Vicki, care, între timp a devenit cea mai competentă persoană în problema care te frământă, și provoacă-o să-ți dovedească acest lucru la „LoveMaster



Deși pentru mulți, viața aventurosului și foarte norocosului Larry, este de invidial, eu zic să vă mai gândiți, că nu se știe...

2000™ (+6). După ce aceasta termină, se dovedește că nu a citit degeaba cărțile respective, așa că ești declarat câștigătorul probei - cu scorul maxim, firește (+25).

Mergi la „The Heaving Ho”. *dildo într-una din tăvile din partea de jos a ecranului - 16*. Privește fasolea, apoi mănâncă din ea (+4).

Fart (+1). Mănâncă din nou fasole. Stai de vorbă cu individul de serviciu, și comanda s'pork până epuizezi stocul (+9). După ce pleacă chinezul, ia cuțul (+3) și becul (+3). *dildo în cutia cu crenvurști - 17*

Du-te în bucătărie. *dildo la capătul șirului de cârnați - 18*. Ia peștele împachetat în ziar, și separă-le (+2), apoi citește rețeta publicată în ziar (+5). Privește capetele peștilor ghilotnapi (+1), năvodul agățat de tavan (+1), pe Fifi (+1), apoi ia ceaunul (+2) și sarea (+2) și folosește „CaviarMaster 2000™” (+1).

Ajuns la „Poop Deck” vorbește cu Nailmu și Wydoncha (+3).

Mergi la barman (Johnson) și cere zeamă de lamâie (+12) și „gigantic erection” (+11). În momentul în care acesta dispare, furișează-te în camera celor 2 Juggs. *dildo în spatele balonului de fin -

19*. Gândindu-te la accidentul „nefericit” pe care l-au avut la ultima reprezentație, îți trece prin cap să verifici acest detaliu, așa că schimbi spray-ul de pe policioară cu cel pe care l-ai luat din camera ta (+12). Apasă butonul roșu (+4). Dacă ești meloman, poți asculta niște muzică la sistemul karaoke existent. Ieși din cameră, bea băutura adusă de Johnson, și uită-te la reflectorul proaspăt apărut. Încearcă să ieși lentila acestuia (+5), apoi folosește becul roșu care încălzea s'pork-ul (+5). Ar fi plăcut să mai apeși o dată pe butonul roșu, nu pentru că este neapărat necesar, ci pentru punctele pe care le primești (+4). Pleacă din sală, apoi întoarce-te pentru a asista la spectacolul oferit de cele 2 Juggs (+20). *dildo în camera ta, după țevile din stânga jos - 20*. Vizitează locul reprezen-

tației și recuperează siragul de beculțe desprins de pe costumul protagonistelor (+5) și telecomanda aflată în partea stângă, deasupra mixerului (+5). Folosește telecomanda în inventory (+1), pentru a afla ce anume „telecomandază”.

Du-te la „El Replicant”. *dildo în spatele piciorului statuii lui David - 21* Uită-te la piciorul statuii lui

Venus apoi ia și tu niște zaruri acolo, că n-o să se supere nimeni (+8).

Ooops! Proastă idee, zarurile nu fuseseră încă fixate

Mergi în camera angajaților și admiră sistemele de securitate care previn accesul persoanelor neautorizate. Chiar când pierduse orice speranță de a trece de acestea, eroului nostru îi vine un gând: dacă ar încerca el să împingă voiniceste usa, în ciuda previziunilor sumbre emise de narator (+9). *dildo în spatele scaunelor din dreapta - 22* Ia de pe „KZ brand jelly” (+4), și firul prevăzut cu crocodili (+4). Citește notele afișate pe panou, până dai de cea în legătură cu zarurile falsificate (+2). Tot acum, încearcă să deschizi seifurile

Mergi la „El Replicant”, și urcă pe scela din dreapta (+1). Ia șurubelnița (+4), folosește setul de beculțe pe „țeava” care iese din tavan (+14) apoi dă drumul la telecomandă (+1). După ce te dai jos de pe scară, poți folosi din nou telecomanda - pentru amuzament. Mergi în zona unde are loc concursul de aruncare cu potcoava. *dildo lângă stălpul cu bec roșu deasupra - 23* Folosește-ți cartele pe dispozitivul încorporat în partea posterioară a centaurului (+2), apoi aruncă potcoavele în direcția stălpului_cu_bec_roșu. Porneste telecomanda (+5), apoi joacă pentru a câștiga (+25).

Intră la cazino. *dildo pe taburet - jos -24* Fart (+11). După ce se eliberează masa, încearcă să joci de câțeva ori. Renunță, și folosește hârtia igienică pe zarurile luate din stătuia lui Venus (+11). Joacă folosind zarurile proaspăt modificate (+6). În momentul în care devine clar că ești un învingător apare un personaj (o personajă de fapt) care se recomandă Dewitt Moore, și care te provoacă la o partidă de „Strip Liar's Dice” în apartamentul său (+27). Regulile jocului sunt explicate în detaliu în help-ul jocului. După ce câștigi (+23) - asta în cazul în care

joci bine - parsiva tanti te va droga, iar tu te vei trezi din nou în camera ta. Întoarce-te în cabina 510 și ia flaculul cu „orgasmic powder” (+4)

Mergi în sala de conferințe și ascultă bancurile tipului (+5) - trebuie să ai ceva răbdare, pentru că durează cam 37 de minute. Vorbeste cu

receptionerul de la „Grande Atunmo” despre subiectele noi apărute.

Du-te acum pe „Promenade Deck” și discută cu Peggy despre persoana care are grijă de camere (+11). Întreab-o despre camera angajaților și despre locul în care se poate ascunde X-squatz (+11), apoi du-te și verifică orice combinație pe seiful al 2-lea din rândul de jos. Întrucât nu funcționează nimic, „platește-i” o vizită lui Peggy și afla de la aceasta combinația 38-24-36 (+11).

Ajuns în camera destinată angajaților, folosește codul obținut pe seif (+12) și intră în adăpostul lui X (+3). Vorbeste cu acesta despre

fotografia, apoi cumpără-le (+4). Peggy îți mai poate da niște informații despre X (+11), precum și despre hobby-ul, nevoile și necesitățile respectivului. Cu ocazia asta află că are nevoie de un pașaport, așa că fă-i o vizită recepționei și cere-i pașaportul tău (+11). Discută cu acesta subiectele noi apărute, apoi folosește sticla cu lipici pe fotografia (+9) și combină-le cu cartela de la cabina ta (+8). Arată ID-ul astfel obținut recepționei. Îți va da înapoi pașaportul (+6), cu care îl vei face fencit pe X (+7). După volatilizarea acestuia, ia cheia (+6), admiră sistemul de aerisire, apoi deschide capacul acestuia cu ajutorul șurubelniței (+6). Ajuns în camera întunecată, încearcă diverse acțiuni pe obiectele care se ghicesc prin jur, apoi dezbracă-te. În urma incidentului ce va urma, te vei gasi din nou în camera ta (+10), unde

Pe aici, pe la noi se spune „Cu ochii cât cepele”. Hm, ai dracului capitaliști!

De-ar arăta așa Neli Sandu, pariez că mulți ar vrea să-și știe viitorul

primești vizita persoanei misterioase îmbrăcată în negru. După ce cazi la învială, vei primi o „mostră” din ceea ce urmează să capeți după ce-ți termini treaba (+15). Ia batista de pe jos (+2) și miroase-o (+1).

Mergi în fosta cameră întunecată și uită-te sub scaun. Ia hârtia împăturită (+15) și citește-o (+5).

Cu cheia luată de la X poți deschide cele trei cale de marfă ce nu erau accesibile până acum. În „Lower Aft Hold” trebuie să mulgi castorul (+13) iar în „Upper Aft Hold” trebuie să dai cu spray-ul în compartimentul în care sunt depozitate popicele (+9), după ce ai deschis usa în prealabil

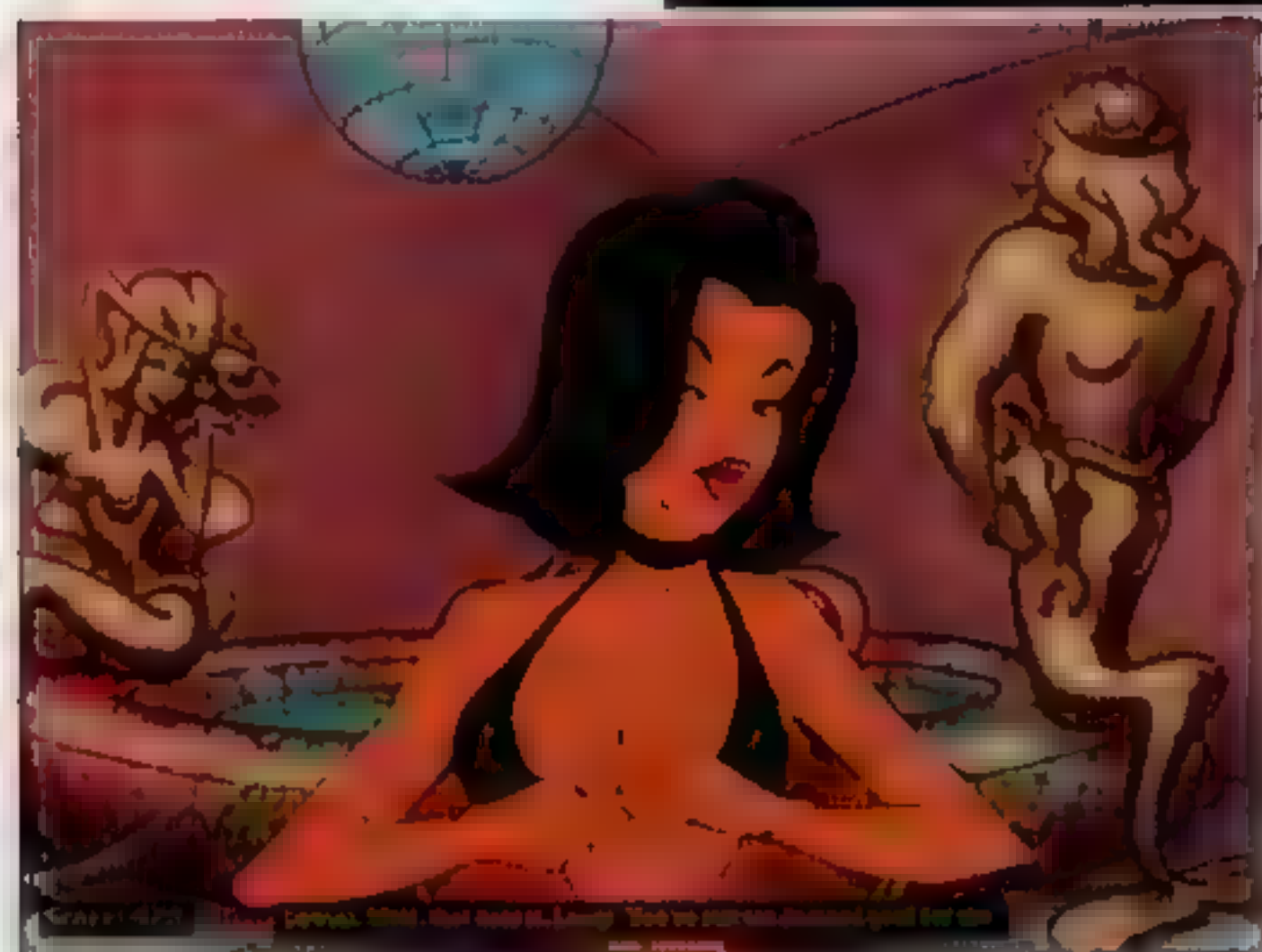
Du-te la bowling. *dildo în spatele cozii animalului albastru - 25*. Folosește cartele pe morsa aia mare și mov, ia bila (+2) și joacă. Supărat pe tangajul vaporului, care



face ca bila să o ia razna, te concentrezi încă o dată și... tot nimic! Aducându-ți aminte de rețeta „provide-ată” de madam Peggy, scoți batista din buzunar, folosești KZ jelly pe aceasta (+7) apoi lustruiești mingea cu ea (+6). Dacă vei avea curiozitatea să joci cu mingea astfel tratată (+1), vei constata că deflagrația pe care o produce este suficientă pentru a reduce popicele la dimensiunile atomilor din care sunt constituite, asta ca să nu mai vorbesc de câștigarea probei (+25).

Deschide „Forward Hold” cu cheia de la X (+2), și recuperează bagajul lui Drew (+6). *dildo în stânga, între bagaje - 26*

La piscină, vorbește cu Drew, și amintește-i de valiză (+15). Pentru a o scoate de sub duș este suficient să tragi apa la WC (+10). Ieși afară din



cameră, apoi întoarce-te și culege din cabina dușului, chestia aia de pe jos (+7).

Mergi la recepție și întreabă de Anette Boning, apoi folosește telefonul alb, pentru a solicita o convorbire cu aceasta (+13) - de două ori. Întreabă-l pe recepționar care este starea contului tău, pentru a afla, în timpul lipsei acestuia, cifra pe care a format-o (+11).

Ia-o spre noua locație apărută pe hartă (+2), apoi deschide ușa și intră (+2). Miroase „chestia” care se află în pat, acoperită cu cearceafuri (+1). Rămas în lipsă de acțiuni disponibile, te urci în pat (+10), iar restul urmează de la sine. Odată ajuns în camera ta, întoarce-te la apartamentul lui Anette, și sper-o cu cuțitul (+1). Sună din nou, și arată-i polița de asigurare (+15), în schimbul căreia vei primi un certificat de acționar.

Mergi în bucătărie pentru a prepara plăcinta. Toarnă laptele de castor în „CyberCheese 2000™” (+9) și combină brânza astfel obținută cu fructul de kumquat (+7). În timpul liber, admiră șarpele de pe jos (+1).

Intră în camera în care se desfășoară proba culinară și arată plăcinta juraților (+1). După ce ești respins, folosește „orgasmic powder” pe plăcintă (+14), apoi ofer-o din nou spre degustare (+25).

Mergi în „Cpt. Queeg's Ballroom”. *dildo pe scenă - 27* Vorbește cu Jaime Lee (+2). *dildo în spatele coloanei din dreapta - 28*

Ieși pe punte și intră în cabina de comandă. *dildo la vedere - 29* Ieși din cabină, și urcă-te pe scară (+1), pentru a admira pânza de la capătul catargului (+1). Coborâ și folosește șurubelnița pentru a

One and one/ We're having some fun/ In the bedroom, all day/ And all of the night

deschide cutia cu siguranțe (+6). Unește cele două siguranțe cu ajutorul finului prevăzut cu crocodili (+10).

Urcă-te din nou pe catarg. În momentul în care va fi făcut un anunț, pânzele se vor ridica, pentru a fi tăiate de către tine (+8). Ghinionul tău este că vei fi prins în pânză de către următorul anunț, care se dovedește a fi ultimul pe ziua respectivă, restul nopții fiind petrecut în compania pescărușilor care își testează ciocul pe țeasta ta.

A doua zi, mergi din nou la Jaime Lee. *dildo în spatele unei mese, dreapta jos - 30* Sugerează-i acesteia ideea costumelor de poliester asemănătoare celui purtat de tine (+17) și oferă-i ca material, bucata de pânză obținută cu atâta greutate (+7).

Încearcă-ți norocul la „Best dressed”. *dildo ascuns parțial de calculator - 31* Uită-te la calculator, și la unitățile cu bandă ;-). Desfă fermoarul manechinului, și folosește cartela (+3). Întoarce-te la Jaime Lee și citește nota de pe ușă (+1). Folosește intrarea din spate (+1) și ăăă ... fii natural (+8).

După ce ajungi din nou în inte-

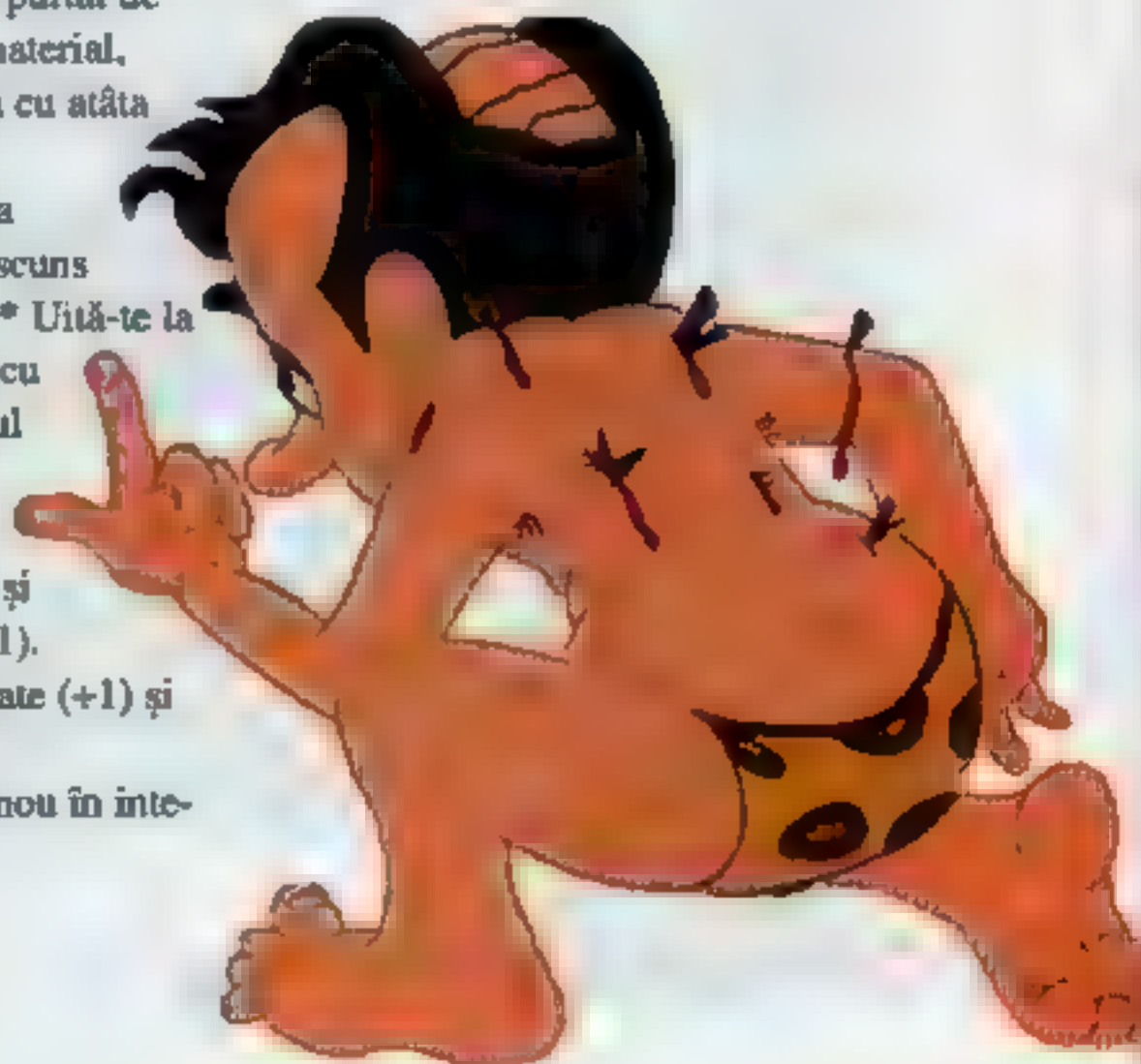
riorul atât de familiarului „Leisure Suit”, vizitează-l din nou pe Neptun, și citește hârtia de pe ușă (+1).

Din nou e timpul să te „digi-tizezi”, așa că repetă din nou procedura cerută de concursul „Best dressed” - de această dată însă cu ceva mai mult succes (+25).

Citește încă o dată anunțurile de pe panoul din camera rezervată angajaților (+1).

În meniul Help/About vei găsi ultimul dildo *32* (+1).

Mergi la ușa căpitanului, și ciocănește. Odată ajuns în compania acestuia, discută toate subiectele disponibile (+10), apoi dă-i certificatul de acționar (+25).



Începând cu acest număr vom înfige între paginile revistei și o rubrică special dedicată numai și numai strategiei, la modul cel mai concret posibil

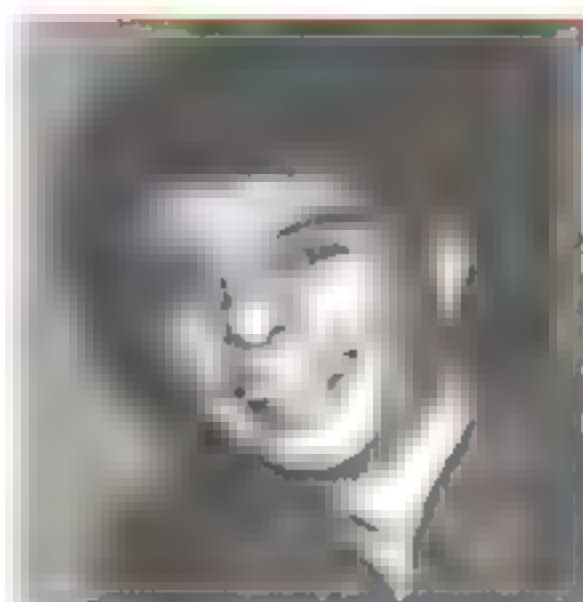
Urmare a numeroaselor misive (nu misile) de la voi prin care ne cereți înflăcărat să dăm rezolvări la

părțile mai dubioase din unele jocuri (în cazul nostru strategiile de tot felul), ne-am pus pe (re)jucat și pe făurit planuri de aur. Măcar și numai pentru nopțile pierdute (metaforic vorbind) și merită să-mi scrieți numai câteva rânduri dacă am reușit să mă fac

înțeles.

Să trecem, însă, la subiectul examenului de astăzi: x, y, Z-ul Am ales acest joc deoarece îți solicită nițel chestia buretoasă de la mansardă și, pe lângă asta, am auzit că nu prea merge unsă treaba.

AERGISTAL



Să ne înțelegem așa: va căutăm aspecte de ținut minte pentru viitor - pentru unul cât mai luminos.

- dacă vrei să scrol ezi repede (și în sigar, va trebui!), folosește butonul din dreapta al mouse-ului;

- este important să conduci cu propria-ți mână trupele în luptă. Ai grijă să te afli tot timpul în mijlocul bătăliei;

- dacă observi cu atenție turelele adverse, observă ca se rotește, prinde momentul să le ataci când sunt într-o poziție favorabilă.

- evită confruntarea cu adversarul când te afli pe un teren oarecare iar el pe șosea;

- nu uita să ataci simultan din mai multe părți. Dacă ai posibilitatea.

LEVEL 10 - THE WALL



Începi nivelul cu 3 unități grun-
tough și un foarte important
tanc mediu. Stilul de joc pe care
îl cere acest nivel este atacul
direct spre mijlocul hărții.

Dacă te uiti pe hartă o să vezi în
mijloc sunt trei teritorii. Cine le
stăpânește pe acestea, stăpânește și

Cel mai greu de apărat se va
doi teritoriul central, care deși nu
conține o fabrică contează mult la
de producție a armamentului.

La început va trebui să te
confrunți cu tancul mediu pe
care îl vei duce din dreapta până la margine
a muntelui (1). Această mișcare
este cea mai importantă, așa că îi vei
acorda prioritate absolută.

Formezi două grupe
un grunț și un tough. Una
să direct în teritoriul central, iar
cealaltă o vei îndruma spre partea
stângă a hărții (2), unde o să cap-
tureze un gun. Între cele două ex-
pediții îi vei face timp ca a treia trupa
de grunț să captureze tancul ușor
din dreapta tortului.

Imediat după ce ai capturat tancul ușor

ai grijă să-i trimiți spre (1) într-ajut
torarea fratelui său mediu. Urmându-l
o să ajungă în același timp la tancul
muntelui. Îi vei pune să facă o
treacătoare acolo, pe șosea, dar fără
să treacă dincolo.

Stăpânind astfel cele trei teritorii
după capturarea tancului ușor, o vei
trimite să cucerească teritoriul din
dreapta (3), apoi radarul și uzina de
roboți.

În tot timpul acesta, în teritoriul
din mijloc-dreapta, va evolua un tanc
mediu inamic care va cuceri uzina
din localitate. Încearcă să-l strângi ast-
fel încât să ajungă pe zăpadă unde
poți sărăma lejer. Dacă nu vine te
duci tu după el, dar cu ambele tan-
curi. După cel bătut, poziționează tan-
cul care ți-a rămas astfel încât să fie
pe șosea, între steag și uzină.

Abia după ce ai sub control
situația în dreapta, poți porți atacul
și în stânga. Cu soldații și un tanc
ușor care s-a zămislit între timp
face o bresă între munti, vei spul-
bera rezistența (dacă este) și vei
cuceri fabrica de masini.

De acum ai superioritate de 7 la
1 fațatogeni.



Level 11 - Heavy Metal

Asta-i o bombonică de nivel unde CPU-ul își face de cap. Lam jucat pe puțin de 50 de ori și tot nu am înțezărit să aibă o tactică preferată. Sau conturat vreo câteva feluri de a te ataca. De exemplu vin două tancuri medii spre stânga și un tanc greu și unul ușor spre dreapta; sau trece spre stânga un tanc mediu și spre centru se îndreaptă celelalte trei; sau cele două tancuri medii trec de-a-îmboulea printe munți, drept spre baza ta; sau tancul greu se năpustește spre intrarea în baza ta; sau...

Să vedem ce se poate face. Ai de ales între două tactici posibile: sau aștepti să vezi pe unde se duce (ceea ce nu e prea indicat), ori faci în felul următor: trimiți trupa de psychos să captureze radarul (1) apoi tancul ușor și teritoriul aferent (2). Tancul greu este bine să se îndrepte spre teritoriul central (3) unde va avea de înfruntat în primă instanță un tanc ușor și câțiva roboți. Pentru ariegardă ai de ales între cele două grupe de tough sau tancul mediu, în funcție de cum

evoluează situația la colțul munților. Important este ca unitatea care rămâne să plece în ajutorul tancului greu (3).

Pasul imediat următor după capturarea tancului ușor de la (2) este să distrugi podul de lângă. Dar și aici este o problemă. Dacă vine tancul direct spre tine, atunci stai pe parte ta și distrugi podul (eventual când este și tancul dușman pe el). Dacă nu te bagă nimeni în seamă, atunci treci podul și distrugi-l. Dacă nici acum tancul dușman nu se interesează de tine, ori aștepti să plece și-l cucerești teritoriul, ori ajutat de ariegardă îl ataci din două părți.

Problema mai grea va fi să păstrezi controlul teritoriului central (3), unde ai detașat tancul greu. Mai mult ca sigur va avea o întâlnire cu omologul său din partea adversă, care, de obicei, nu se prezintă singur la întâlnire. Trebuie neapărat să prinzi momentul întrevederii și să intervii.

Cum teoretic te afli acum într-o clară superioritate, zorește-te un pic și vei primi titlul de Warlord.



Level 12 - Chilly Willy

Ok, ca să terminati nivelul acesta cu bine, trebuie să nu urmăriți cu mare atenție și să aveți ceva îndemănare acumulată în mânuirea tancurilor.

Task-force-ul de început este compus din 3 psychos și 2 tough. După o primă recunoaștere vom observa că terenul nu ne permite o mare desfășurare de vehicule, deci acestea vor avea doar un rol de susținere sau pârjindere în forță.

Așadar scopul este să îți sub controlezi teritoriile de la jumătate (pe linia: fabrică de mașini, radar, stegulețul din dreapta) pentru a asigura măcar echilibrul de forțe. Pentru aceasta trimiteți (în această ordine) 1 tough la (1) să captureze tancul mediu și fabrica din localitate, 1 psychos la (2) pentru tancul mediu (rețineți-l pentru că este foarte important!), 1 tough la (3) să captureze radarul, 1 psychos la fabrica din dreapta jos; iar ultima grupă de psychos la (4) să

cucerească stegulețul.

Întorcându-ne la tancul mediu de care vă povesteam (2), psychos-ii rămași vor fi trimiși neîntârziat să cucerească fabrica de vehicule din dreapta jos. Privitor la tanc există două alternative (în funcție de evoluția actuală în celelalte zone de conflict): prima posibilitate este să te năpustesci în cea mai mare viteză trecând peste munți spre fabrica de mașini din dreapta (5) pentru a obține mult dorita superioritate teritorială, sau, dacă este cazul, tancul poate susține teritoriile centrale după nevoie și atunci cauti un alt moment propice pentru a cuceri încă un teritoriu. Aparent există și a treia posibilitate, aceea de a distruge fabrica de mașini de la (5), dar nu o recomand pentru motivul că odată și o dată tot o va cucerești și îți va fi foarte utilă prin poziția ei.

Cu puțin noroc și multă măiestrie o să obții victoria și de această dată.



Level 13 - Furtiv sub noapte

De această dată ai primit o misiune foarte rea. Chiar spunând aceasta, trebuie să recunosc că nivelul 13 este preferatul meu, în primul rând pentru relieful care-ți permite să adopti aproape orice tactică, iar în al doilea rând pentru că te obligă să te afli mereu în priză chiar până în ultima clipă.

Commander CPU va adopta în acest nivel o tactică de avansare tatonată, atacul decisiv fiind dat cu mai multe unități deodată. Pentru a-l contrataca va trebui să ai cel puțin un jeep în acțiune, dar să nu treci cu vederea că o să ai și nevoie acută de tancuri.

La început ai la dispoziție 2 tough, 2 psychos, 1 sniper și 1 tanc mediu. Pe hartă există trei zone fierbinți, spre care va trebui să-ți îndrepti atenția (le-am desenat cu roșu). Dacă reușești să le tai, treaba-i ca și făcută!

Iată cum trebuie pornit la luptă: formezi o grupă din tancul mediu și 1 tough care vor pleca spre (1); 1 psychos cucerește (sau cucerește-tămpite acordurile astea în limba română) tancul mediu (2) care va

pleca rapid spre (4); 1 psychos pleacă spre tancul greu (3), iar sniper-ii și tough-ii îi trimit spre centru (5). Cu rămășițele echipelor ce vor captura vehiculele vei cuceri teritoriile din vecinătate, apoi vor fi trimiși unde este nevoie.

Tancul mediu de la (4) va folosit pentru cucerirea teritoriului din mijloc-sus sau va fi trimis în ajutorul fratelui său mai tare, în stânga.

Este bine ca baza să assembleze niște tancuri ușoare, iar celelalte fabrici de mașini să facă la început 2-3 jeep-uri apoi să treacă și ele la asamblat tancuri ușoare (una chiar poate încerca un tanc mediu, dar depinde de situație).

În acest nivel sunt foarte importanți sniper-ii contra vehiculelor și a tunurilor de apărare.

Și ca ultimă mențiune, grupa care a cucerit stegulețul de la (1) va rămâne pe poziții până reușești să stabilizezi situația. Ca rezervă este bine să folosești acest tanc mediu, dar numai dacă este ultra-necesar sau nu se prevăd atacuri pe șoseaua dreaptă. Orice atac reușit al inamicului prin această zonă va duce cu siguranță la pierderea bazei și a partidei.



Level 14 - Unsecuru noaptea

Aici se repetă problema de la L11. În primele cinci minute se decide cine va avea din partea victoriei. Dacă ești un tip calm, pariez oă din sece pe comandantul CPU.

Apar pentru prima dată podurile stricate (de la început) și macaralele care să le repare. În rest terenul mlaștinos cu câmpuri mici și mari.

În primul rând dă-i foc.

În al doilea rând dă-i foc.

În al treilea rând dă-i foc.

În al patrulea rând dă-i foc.

În al cincilea rând dă-i foc.

În al șaselea rând dă-i foc.

În al șaptea rând dă-i foc.

În al optilea rând dă-i foc.

În al nouălea rând dă-i foc.

În al zecelea rând dă-i foc.

În al unsprezelea rând dă-i foc.

În al paisprezelea rând dă-i foc.

În al cincisprezelea rând dă-i foc.

În al șaisprezelea rând dă-i foc.

În al șaptesprezelea rând dă-i foc.

În al optisprezelea rând dă-i foc.

În al nouăsprezelea rând dă-i foc.

În al douăzeci și unu rând dă-i foc.

În al douăzeci și doi rând dă-i foc.

În al douăzeci și trei rând dă-i foc.

În al douăzeci și patru rând dă-i foc.

În al douăzeci și cinci rând dă-i foc.

În al douăzeci și șase rând dă-i foc.

În al douăzeci și șapte rând dă-i foc.

În al douăzeci și opt rând dă-i foc.

În al douăzeci și nouă rând dă-i foc.

În al douăzeci și zece rând dă-i foc.

În al douăzeci și doi rând dă-i foc.

În al douăzeci și trei rând dă-i foc.

În al douăzeci și patru rând dă-i foc.

În al douăzeci și cinci rând dă-i foc.

În al douăzeci și șase rând dă-i foc.

În al douăzeci și șapte rând dă-i foc.

În al douăzeci și opt rând dă-i foc.

În al douăzeci și nouă rând dă-i foc.

În al douăzeci și zece rând dă-i foc.

În al douăzeci și doi rând dă-i foc.

În al douăzeci și trei rând dă-i foc.

În al douăzeci și patru rând dă-i foc.

În al douăzeci și cinci rând dă-i foc.

În al douăzeci și șase rând dă-i foc.

În al douăzeci și șapte rând dă-i foc.

În al douăzeci și opt rând dă-i foc.

În al douăzeci și nouă rând dă-i foc.

În al douăzeci și zece rând dă-i foc.

În al douăzeci și doi rând dă-i foc.

În al douăzeci și trei rând dă-i foc.

În al douăzeci și patru rând dă-i foc.

În al douăzeci și cinci rând dă-i foc.



Blood (shareware)

Apasă 'T' în timpul jocului, apoi tastează:
MPKFA - Invulnerabilitate
I WANNA BE LIKE KEVIN - Invulnerabilitate
CAPINMYASS - Invulnerabilitate
NOCAPINMYASS - revine la normal, în cazul folosirii **CAPINMYASS**
VOORHEES - Invulnerabilitate pentru o perioadă mai scurtă
SPORK - 200 „sănătate“
COUSTEAU - 200 „sănătate“
LARA CROFT - Arme/muniție nelimitate
HONGKONG - Arme/muniție nelimitate
DAHO - Arme/muniție nelimitate
BUNZ - Arme/muniție nelimitate
TEQUILA - dual weapons
ONERING - Invizibilitate
MONTANA - Toate obiectele
SACHEL - Toate obiectele
GRISWOLD - Armură la maximum
KEYMASTER - Toate cheile
GOONIES - Harta
SPIELBERG - Teleportază la orice nivel
MARIO - Teleportază la orice nivel
CALGON - Teleportază la orice nivel
EVA GALLI - Treci prin pereți
FUNKY SHOES - Supersalt
JOJO - Surreal mode
RATE - Număr de cadre pe secundă
FORK BROUSSARD - 1 „sănătate“, fără arme sau muniție, surreal mode
EDMARK - la din energie
KEYORKIAN - Te omoară

Blood & Magic

Ține apăsată tasta 'ALT' în timp ce scrii codurile:
FOG? WHAT FOG? - Toată harta
BOOST - Mana
ELMINSTER - Totul este cercetat
 Pentru a produce o creatură:
ACOLYTE - Basal Golem
FATHER - Cienc
WOLVERINE - Druid
GREMLIN - Enchanter
FATAL ATTRACTION - Fury
FLYING MONKIES - Gargoyle
RAISE DEAD - Ghoul
ALASKA - Gnome
JARETH - Goblin
MERV - Griffin
BODY GUARD - Guardian
MOTHER IN LAW - Harpy
MICROSQUISH - Juggernaut
SEDUCTION - Nymph
LANCELOT - Paladin
YOGI - Ranger
CONCRETE - Stone Golem
GOLEM - Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY - Warrior
MERLIN - Wizard
SHADOW - Wrath
SMOG - Wym
DEAD FLESH - Zombie

MissionForce: Cyberstorm

În directorul în care este instalat jocul, există fișierul **CSTORM.INI**. Adaugă aceste coduri pe câte o linie separată, iar la pornirea jocului, vor apărea diferite opțiuni, în funcție de codul folosit:
It's Good To Be The King - Mega Credits
Heal Me - „Repară“ toate HERC-unile și piloții
BrownNoser - Avansează în grad
Herc Me Some More - Poți cumpăra toate HERC-unile

Cyrii Cyberpunk

RSGOD - Invulnerabilitate
RSDOC - „Sănătate“
RSGOODIES - Arme, muniție, boostere
RSKEYS - Toate cheile
RSFUEL - Combustibil pentru booster
RSSHIELD - Activează scutul
RSEND - Trece la nivelul următor
SLEV## - Sare la nivelul ##
RSFLY@@## - Sare la poziția @@, ## în nivelul curent
RSGRAV - Fără gravitație
RSNLKE - Omoară toți monștrii de pe nivelul curent
RSLIFE - Viață suplimentară
RSNOWALLS - Fără coliziuni
RSDIB - la din „sănătate“ și vieți

Destruction Derby 2

Tastează **MACSP00** pentru toate traseele

Archimedeon Dynasty

Ține apăsată tasta 'CTRL' și folosește:
 0 - Pentru a termina misiunea
 1 - Invulnerabilitate
 2 - Torpile nelimitate
 3 - Muniție nelimitată

Geno Wars

SALMONAXE - Activează codurile
W - Termină cu succes nivelul curent
B - Construește/upgradează instantaneu
S - Îmbunătățește tehnologia
C - Pune la dispoziție toate speciile
L - Construește monoliți
T - Clădiri transparente
D - Statistici privind memoria folosită
SHIFT-Z - Harta
F5 - Duranium bulb
F6 - Materializează bombe în locul unde se află cursorul
F7 - Împușcă o creatură
F10 - Ban

Heroes of Might & Magic 2

Tastează codurile folosind tastele numere din partea de sus a tastaturii.
911 - Termină cu succes scenariul curent
1313 - Pierde scenariul curent
8675309 - Harta
32167 - Adaugă 5 dragoni negri eroului selectat

Hunter Hunted

Tastează codurile apoi apasă 'ENTER'
COLE - Invulnerabilitate și toate armele
RAYL - Invulnerabilitate
INVINCIBLE - Invulnerabilitate
LUKASZUK - Toate armele
TREVOR - Muniție
SNELLINGS - „Sănătate“
 Pentru a schimba culoarea personajului:
VINCENT - Gri
BLUE - Albastru
SAGE - Verde
AVACADO - Verde deschis
OCHRE - Maro
HAHN - Maro
MDMKS - Apărare și atac îmbunătățit
SHUIN - Face disponibilă o echipă

Hyperblade

POTATO - Micșorează personajele
SPICYBRAINS - Flipsează personajele

Inferno

LOLIFE - Invulnerabilitate și muniție nelimitată

M.A.X.

Folosește aceste coduri după ce ai selectat o unitate:
[MAXAMMO] - Muniție la maximum
[MAXSURVEY] - Arată locațiile în care se află resurse
[MAXSPY] - Arată poziția adversarilor
[MAXSUPER] - Unitatea selectată poate fi upgradată până la nivelul 30
[MAXSTORAGE] - Upline la maximum cargourile unităților

Master of Orion II

Ține apăsată tasta 'ALT' în timp ce tastezi codurile:
EINSTEIN - Totul este cercetat
MENLO - Termină proiectul curent
CRUNCH - Termină clădirea aflată în construcție
ISEEALL - Arată planetele și jucătorii
MOOLA - 1000 BC
SCORE - Afișează scorul
CANONLY1 - Toți jucătorii controlează de calculator se aliază împotriva ta

Megarece 2

Folosește următoarele coduri ca parametru în linia de comandă. Mai multe coduri se pot specifica în același timp.
SPEED - Mașina este mai rapidă
MONEY - La începutul jocului ai 99,999\$
MAP - Afișează harta circumstărilor în timpul întrecerii
GAME - Sare peste introducerea
NOLANCE - Sare peste Lance Boyle

Necrodome

Apasă 'T' pentru a obține o fereastră în care să tastezi codul
KNIGHT - Invulnerabilitate

GIMMESOMESUGARBABY - Toate armele și echipamentul
EXCALIBUR - Toate armele
SHRUBBERY - Toate „goodies-urile“
RABBIT - Scutul la maximum
IGOTBETTER - „Sănătate“ la maximum
VERYSMALLROCKS - Muniție nelimitată
UNLADENSWALLOW - Combustibil nelimitat
SWALLOW - Reîncarcă combustibilul
CAMELOT - Termină nivelul
ALREADYGOTONE - Toate arenele sunt vizibile
ANTIOCH - Omoară toți adversarii
RUNAWAY - Trage cu toate armele
COCONUTS - Schimbă tipul de mișcare

Privateer 2: The Darkening

În timpul zborului, apasă 'ALT', 'I', apoi tastează:
NO TALENT - Invulnerabilitate
REP ME UP - Repară armele și scuturile
PETY PETY - Reîncarcă combustibilul pentru afterburner
CHILL OUT - Răcește laserii
NAPALM - Rachete de tip „NUKE“ nelimitate
 Apoi 'ENTER'
 Codurile acționează până în momentul în

Redneck Rampage (demo)

RDELVIS - Invulnerabilitate
RDALL - „Sănătate“, arme, muniție și toate obiectele
RDGUNS - Toate armele
RDINVENTORY - Toate obiectele
RDITEMS - Toate obiectele
RDKEYS - Toate cheile
SHOWMAP - Toată harta
RDCLIP - Treci prin pereți
RDMONSTERS - Scoate inamicii
RDSKILL# - reîncepe nivelul la nivelul de dificultate #
RDRATE - Afișează numărul de cadre pe secundă
RDVIEW - Imagine 3rd person
RDUNLCOK - Scoate încuierile
RDDEBUG - Debug mode

Rayman

RAYLIVES - 99 vieți
RAYPOINT - 5 unități de energie
POWER - toate abilitățile
GOLDFIST - golden fist
WINMAP - termină nivelul curent

Relentless

Ține apăsat 'B', 'I' și 'G' pentru a restaura „sănătatea“

Scorched Planet

ALIAH - Invulnerabilitate
FATAL - Toate armele și muniție
 Următoarele coduri te teleportează la nivelul respectiv:
LAVA2 - Misiunea 1, nivelul 2

- Misiunea 1, nivelul 3
- Misiunea 2, nivelul 1
- Misiunea 2, nivelul 2
- Misiunea 2, nivelul 3
- Misiunea 3, nivelul 1
- Misiunea 3, nivelul 2
- Misiunea 3, nivelul 3
- Misiunea 4, nivelul 1
- Misiunea 4, nivelul 2
- Misiunea 4, nivelul 3

Screamers 2

Tastează în meniul principal

ALT + F1 - Face disponibile toate circuitele

ALT + F2 - Toate mașinile

ALT + F3 - Toate campionatele

F1 - Mașină suplimentară

F2 - Mașină suplimentară

F3 - Mașină suplimentară

F4 - Mașină suplimentară

Terminator: SkyNet

Apasă 'ALT' și 'V' simultan pentru a introduce codurile

ALT + V - on/off pentru „scramblarea”

codurilor atuncând le tastezi

ALT + V - Invulnerabilitate

ALT + V - Toate armele

ALT + V - Munie

ALT + V - „Sănătate” la maximum

ALT + V - Super UZI

ALT + V - Afișează un sistem de ochire pe adversari

ALT + V - Trece la scena următoare

ALT + V - Mărește viteza jocului

ALT + V - Afișează un viewscreen

ALT + V - Arată numele jucătorului

ALT + V - Afișează coordonatele

ALT + V - Arată versiunea jocului

ALT + V - Afișează Hello?

ALT + V - Dispozitiv de

armament muncarea (numai în v1.01)

Star Command 3

Apasă 'ALT + F4' în timpul unei bătălii, pentru a dezactiva asteroizii și planetele

Syndicate Wars

Folosește **POSSIBLE** în locul numelui pentru a activa codurile. În acest moment un sunet dubios se va face auzit, semn că au fost activate codurile. Din acest moment poți să folosești orice nume dorești.

În ecranul cu cercetarea:

- Adaugă mai multe opțiuni în meniul de cercetare

- Termină ziua de cercetare 10.000 de unități de credit

În timpul jocului:

- Termină nivelul

- Telepoartă agentul activ în poziția în care se află cursorul

- Toate armele și „sănătate”

Parametri în linia de comandă:

- # - Sare la misiunea # (între 1 și 108)

Acest cod trebuie folosit simultan cu parametrii **u** și **p**.

Time Commands

În timpul jocului tastează:

- Toate armele

- „Sănătate”

Următorul cod trebuie tastat în meniul în care ești întrebat codul de început.

_____ , pentru a accesa un nivel secret

Coduri pentru niveluri (Hard)

Roman

Japaneze

Middle Age

Conquistadors

Wild West

Modern Wars

Future

Beyond Time

Tomb Raider

Toate armele și munițiile: Fă un pas înainte, unul înapoi, învârt-te de trei ori în orice direcție, apoi sar în spate

pentru a sar la nivel 1 următor. Fă un pas în față, unul înapoi, învârt-te de trei ori în orice direcție, apoi sar în față

War Wind

„NIRK” pentru a introduce codurile:

- Câștigă campania
- Câștigă misiunea

- Dezactivează „fog of war”
- resurse 5000

- Muncitori

construiesc mai repede

- Muncitori construiesc Fast-Inn-uri mai repede

- Conducătorului îi crește prestigiul la maximum

- Coordonatele de pe hartă

Wing Commander IV

Pornește jocul cu **W4** și **W4** pentru a activa codurile

- Invulnerabilitate

- Distruge nava pe care ești fixat

- Distruge toate navele

adversare

Worms

În ecranul cu armamentul, tastează

_____ pentru a înlocui hombele cu fragmentare cu bombe-bană și munele cu oi

Worms: Reinforcements

La fel ca la Worms, dar trebuie să tastezi



Caut caseta cu filmul „Dune”.
Tel 679.76.56 - Alex, după ora 15.

Cine are salvări Red Alert - Aliați, după misiunea 14 este RUGAT să sune la 679.76.56. Și încă ceva: caut de multă vreme sena Elite pe PC. Eventual și surse C sau Pascal.

Caut surse în C ale unui program care formatează o dischetă.

Tel: 638 80 78 - Vlad

Peste 30.000 programe pentru IBM PC. 700 lei/program. Catalog gratuit. Scrieți pe adresa:

Stănculescu Marin, Str. Ciuruleasa nr. 3, Cod 75445, București.

Schimb jocuri pe dischete: strategie, quest-uri etc. Cumpăr CD-ROM, mâna a doua.

Tel: 674.25.43 - Giugu, București.

Comunicat: caut Lands Of Lore, Eye Of The Beholder, Ultima 7.

Tel: 044/140.100 - Paul.

Doriți programe realizate de noi? Trimiteți o dischetă pentru versiuni shareware pe adresa: Ionuț Ghionea, Strada Arieșul Mare, nr. 5, bloc 112, sc. E, apt. 63, sector 6, București, Cod 77533, OP 16.

Caut/schimb surse Pascal/C ale unor jocuri și pentru citire fișiere grafice/sunet (pentru DOS). Schimb jocuri pe CD. Adresa:

Toma Claudiu, Strada București, nr. 80, bloc G103, sc. D, apt. 143, Alexandria, cod 0700, Teleorman. Tel. 047/321.910.

Au aștia tot ce-ți trebuie ca să te poți juca în voie de la mușii ergonomici până la claviaturi pe care poți să cânti tot ce-ți trece prin cap, obținând imediat partitura gata scrisă pe calculator. De la sound-blastere care știu niște efecte de te doare capul și până la joystick-uri foarte fidele, au de toate. Și, chiar mai mult decât atât, au și niște chestii de care precis nu ai mai auzit, cum ar fi ochelarii ce te fac să vezi ecranul în exact trei dimensiuni, 3D MAX le zice, și poți să juri că ești acolo, în plin joc. Și au și programe pentru ochelarii aștia, de nu te mai poți dezlipi de ei. Iar dacă nu ești mulțumit de cum îți merge calculatorul, tot cu ei trebuie să vorbești, că se încep să-ți configureze, de se face avion, sau pot să-ți facă upgrade la el, să ai și tu calculator adevărat. Dacă nu ai de loc, tot de la ei poți să-ți cumperi, că-ți dau garanție doi ani și te mai și țin la curent cu chestiile noi care apar, și cu cele mai tari prețuri.

El sunt

IMA COMPUTERS

și pot fi găsiți în

strada Popa Nan, nr. 9, București

sau la telefon 6424197 și fax 2503605

Anunțăm plini de bucurie, pe această cale, că:

- întrunirile fan-clubului au loc în ultima sâmbătă a fiecărei luni, în amfiteatrul 1 al Academiei de Studii Economice, pe numele său de fată, ASE.
- membrii din București care nu au primit legitimații, le pot ridica de la Mag. Muzica
- membrii din țară, aflați în aceeași situație, vor primi legitimația, după confirmarea plății sumei de 10.000 lei în contul:
EXIM TURIN srl, 401010700000312013,
BANC POST SA, Sucursala Unirii

Concursul trecut:

Răspunsuri corecte:

1. Echivalentul pentru Cydonia din Enemy Unknown este T'Leth
2. Van Helsing este principalul personaj negativ din Bloodnet și este, citez, nițeluş vampir.

Au prins trenul:

Loc 1: Dan Manolescu - București

Loc 2: Alexandru Muntean (Xeal) - Sibiu

Loc 3: Bogdan Rațiu - Baia Mare

Ce zicem noi (eu adică):

Având în vedere cititorii care ne-au scris că întrebările sunt prea dificile, fac următoarea precizare precizantă:

Prefer să pun întrebări grele (relativ) astfel ca cei ce răspund corect să aibă într-adevăr șanse (am primit o căruță de scrisori și 23 de răspunsuri corecte) în loc să las sorții cei orbi să decidă dintr-un număr mare-mare de cititori.

Așa se face că întrebările de azi sunt... nici prea prea, nici foarte foarte. Succes!

CONCURS

Loc 1 : 400.000
Loc 2 : 300.000
Loc 3 : 200.000
în jocuri

Întrebările:

1. Din introducerea cărui joc face parte citatul folosit pe post de comentariu la poza de sus de la pagina 26? Completați (ca bonus) cele două cuvinte lipsă.
2. Specificați vă rugăm, sexul lui Shub Nigurath.

Best Before: vezi pe capac

Pe capac: 30 Iulie 1997

Talonul cu:

Nume:

Prenume:

Vârsta:

Strada:

Nr:

Bloc:

Apt:

Sect:

Localitatea:

Județul:

Cod:

Răspunsurile:

1.

2.

TOURING

Athénée Palace

Invitații la călătorii turistice:

- la munte, în stațiunea Sinaia
- vacanțe și cantonamente sportive la Baile Herculane sau Baile Felix
- circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenți sau elevi
- organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele țării
- asigurăm cazare pentru invitații dvs. din țară sau străinătate
- rezervăm saloane pentru banchete și recepții.

Contactând în timp util agenția Touring Athénée Palace, veți avea garanția reușitei opțiunii dumneavoastră.

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, București, ROMÂNIA
Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23

ARAD	65,95 FM
BRAȘOV	105,5 FM
BOTOȘANI	93,1 FM
BUCUREȘTI	96,1 FM
BAIA MARE	88,5 FM
CONSTANȚA	91,1 FM
CLUJ	89,8 FM

FOCȘANI	95,4 FM
IAȘI	91,9 FM
PLOIEȘTI	92,8 FM
PITEȘTI	90,7 FM
RM. VALCEA	66,14 FM
SIBIU	91,8 FM
TG. MUREȘ	90,2 FM



radio CONTACT

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București

TOP "GAME OVER"

QUEST

Secret of Monkey Island	Lucas Arts
Indiana Jones IV	Lucas Arts
Broken Sword	Revolution / Virgin
Larry 7	Sierra
I have no mouth & I must scream	Cyberdreams
The Dig	Lucas Arts
Eternam	Infogrames
Space quest IV	Sierra
Spellcastig 301	Legend Entertainment
Rex Nebular	Microprose

ROLE-PLAY

Anvil of Dawn	New World Computing
Albion	
Diablo	Blizzard
Eye of the Beholder II, III, I	SSI / Westwood
Ultima Underworld I, II	Looking Glass / Origin
Lands of Lore	Westwood
Bertayal at Krondor	Dynamix
Ultima VII, VIII	Origin
Night & Magic	New World Computing
ShadowCaster	Raven / Origin

ARCADE

Xenon 2	Bitmap Brothers
Stargunner	Apogee
Abuse	Crack Dot Com
Chaos Engine	Bitmap Brothers
Project X	Team 17
Tyrian	Apogee
Raptor	Apogee
Tubular Worlds	Dongleware
Flying Tigers	Ticsoft
Zone 66	Renaissance

STRATEGIE

Darcraft II	Blizzard
Magic: The Gathering	Microprose
2	Bitmap Brothers
Syndicate Wars	Bullfrog
Lords of The realm II	Impressions
Heroes of M&M II	New World Computing
Master of Orion II	Microprose
Command & Conquer: Red Alert	Westwood
UFO I+2	Microprose
Steel Panthers 2	Strategic Simulation Group

ACTIONE

BioForge	Origin
Crusader: No Regret & No Remorse	Origin
Tomb Raider	Core / Eidos
Time Commando	Adeline
Bedlam	Mirage
Magic Carpet II	Bullfrog
Fade to Black	Delphine Software
Gender Wars	SCI Productions
Alien Odissey	Argonaut
CyberMage	Origin

SIMULATOARE

Flight Unlimited	Looking Glass
EF 2000	Digital Image Deign / Ocean
F1 Grand Prix 2	Microprose
AH-64D Longbow	Jane's / Origin
The Need For Speed	Pioneer / Electronic Arts
Silent Hunter	Strategic Simulations Inc
US Navy Fighters	Electronic Arts
Armored Fist	Novalogic
Apache Longbow	Digital Integration
Comanche vs. Werewolf	Novalogic

LOGICA

Pushover & Step By Step	Ocean
Boxworld	Un chinez sadic
The Incredible Machine	Sierra
Supaplex	Dream Factory/Digital Integration
Lemmings 3	Psygnosis
Nibbly	Cosmos
Boppin	Apogee
Tiny Skweeks	Loricel
Humans	Imagitec Design
Briv	Radiesel

ALTE

Bloodnet	Microprose
Caveman Ninja	Joe & Mac
M&M: Mercenaries	Activision
Quake	id Software
Quake Mission pack 1+2	id Software
System Shock	Looking Glass / Origin
Slam Tilt	Lyquid Design
Terra Nova	Looking Glass
Xquest	Atomjack
Worms	Team 17

UN MAGAZIN NUMAI PENTRU GAMERI

JOCURI NOU:

Primim comenzi
cu plata prin
poștă!

Sisteme:
5x86, Pentium
Sound/Waveblaster
și boxe active
YAMAHA
CD-ROM:
ACER, MITSUMI,
PANASONIC
Modemuri:
US ROBOTICS, UMC.
Imprimante și
consumabile EPSON



Aici găsiți și revista
GAME OVER

EXIM TURIN srl. în cadrul magazinului Muzica din București, Calea Victoriei nr. 41-43
telefon/fax: 613.96.69